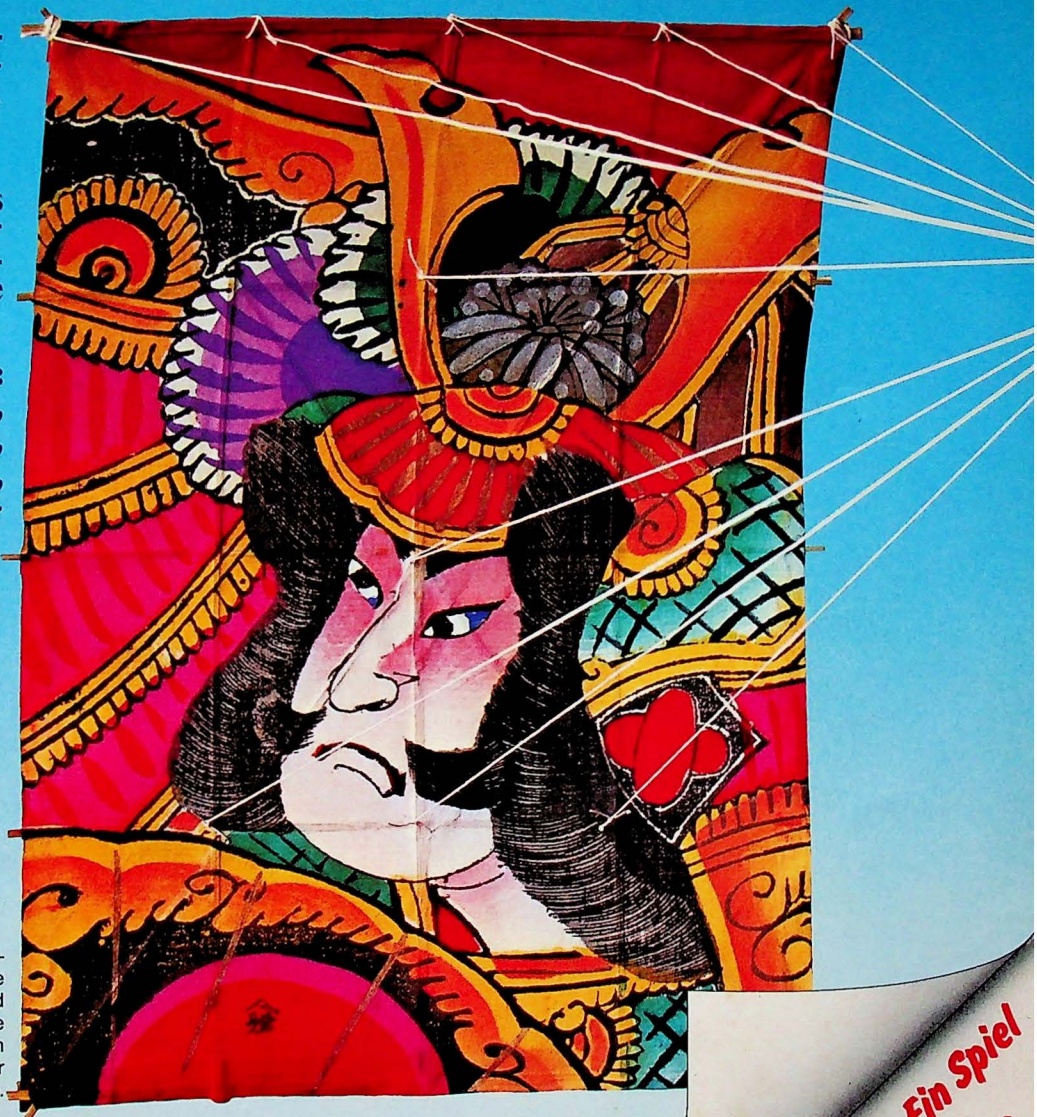
Spiel Box

Nr. 2/April–Juni 1982 Das Magazin zum Spielen DM 7,–, sfr 7,–, öS 60

Karnöffel-Das Spiel der Landsknechte

Neues von der Spielwarenmesse

Und: Rätsel, Aufgaben, Denkspiele, Bücher



Japans Kampfdrachen sind die schönsten und buntesten. Jede Stadt hält ihren wilden Krieger hoch in Ehren.

Spiele für Sommer und Sonne: Drachenflug, Murmeln, Yoté

In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!

AB DA WIRD'S BILLIGER.

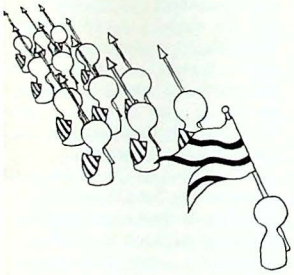
Genau gesagt ab 2½ Personen. Von da an können Sie die Mini-Gruppen-Karte in Anspruch nehmen. Das heißt, nur noch 2 Erwachsene bezahlen den Normaltarif; jede weitere Person, ob groß oder klein, fährt für die Hälfte mit (und Kinder bis 11 Jahre sogar für die Hälfte der Hälfte). Diese Ermäßigung gilt für alle Gruppierungen zwischen 2½ bis 5½ Personen. Die einzige Bedingung: Sie müssen mindestens 31 km gemeinsam zurücklegen und ein und dasselbe Ziel ansteuern. Das Schöne daran ist, die Gruppe kann, braucht aber nicht miteinander verwandt oder verschwägert zu sein.

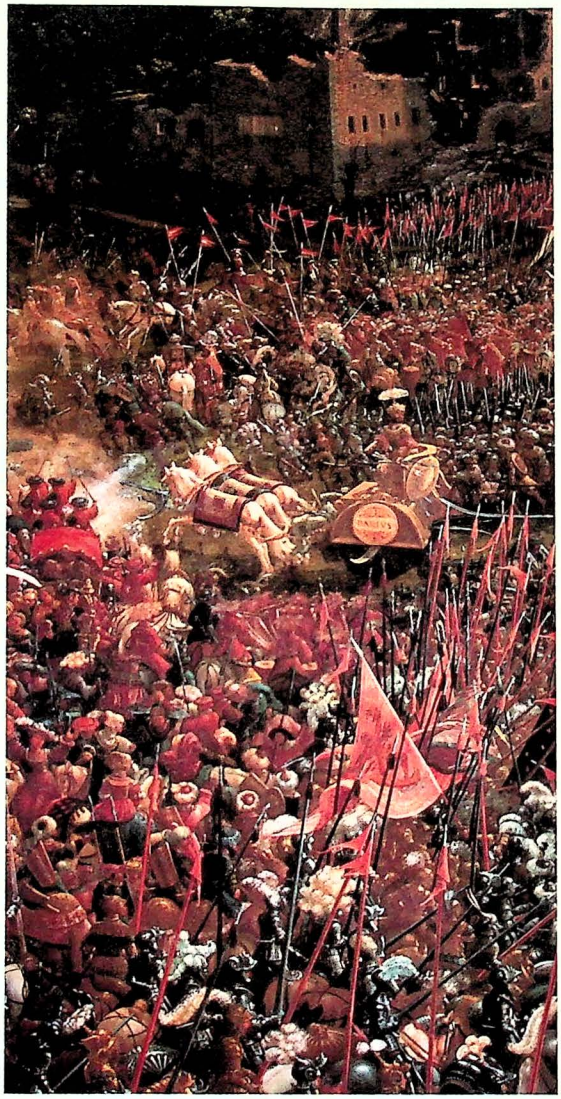
Weitere Informationen erhalten Sie bei allen Fahrkartenausgaben, den DER-Reisebüros und den anderen Verkaufsagenturen der Bahn.

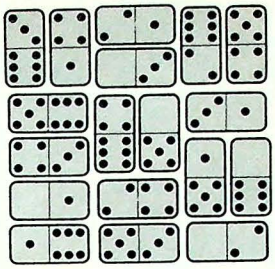
DB Die Bahn

INHALT

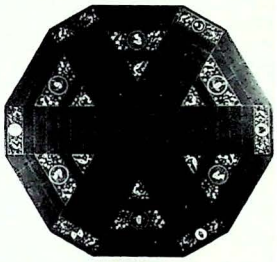
Eines der ältesten Kartenspiele, über das wir uns ein genaues Bild machen können, ist das Karnöffel, das Kartenspiel der Landsknechte. Es ist wahrscheinlich im ersten Viertel des 15. Jahrhunderts entstanden. Der Spielkartenkenner und -historiker Prof. Dr. Detlev Hoffmann stellt Karnöffel vor. **Seite 20**







Dieses Domino-Quadrat finden Sie zusammen mit vielen anderen Rätseln und Denkspielen auf insgesamt fünf Seiten: viel Stoff für ehrgeizige Rechner, Knobler und Tüftler. **Seite 43.**



Medici, das aufregende Spiel aus dem europäischen Mittelalter, ist eines der sieben Spiele, die wir ausführlich besprechen. **Seite 23**

Ähnliche strategische und taktische Probleme, wie sie der Perser Darius 333 v. Chr. in der Alexanderschlacht (links ein Gemälde von Altendorfer) zu lösen hatte, sind Grundlage der Cosmin-Spiele. Ein Bericht auf **Seite 34**

Leserbriefe	Anregungen, Kritik	4
Spielwelt	Kurznachrichten	7
Spiele im Freien	Sommer und Sonne mit Drachen, Murmeln und Yoté	9
Spielwiese	Neues von der Nürnberger Spielwarenmesse	14
Spielkarten	Karnöffel – das Kartenspiel der Landsknechte	20
Spielbesprechungen	Schnipseljagd, Medici, Focus, Schwarzmarkt, Economy, Generäle, Epaminondas	23
SpielBox-Spiel	Jamaica – Piraten gegen Goldgaleonen in der Karibik	30
Besser spielen	Varianten zu Dampfroß, Lesertips zu Sympathie, Zaster, Corner, Reversi	31
Cosim-Spiele	Logik, List, Logistik	34
Bücher	Neuerscheinungen über Domino und Wettkampfspiele	39
Rätsel	Denkspiele, Streichholzspiele	43
Aufgaben	Dame, Go, Quibbix, Twixt	48
Was? Wo?	Clubs und Kontakte mit der Spielszene	54
Auflösungen, Impressum	Aus diesem Heft, sowie Lösungen und Gewinner der Preisrätsel aus Nr. 1/82	56
Die Glosse	Das Flohspiel Ihrer Majestät der britischen Königin	58

Vertwixt!

Zu Elektronischen Spielen, Spielbesprechungen, Denkspielen, Twixt in Heft 1/82

Elektronische Spiele, die den Partner durch technische Faszination ersetzen, halte ich nicht nur für uninteressant, sondern für ausgesprochen schädlich. Besonders Kindern gegenüber darf der negative erzieherische Aspekt nicht übersehen werden.

Ihrem zweiten Punkt möchte ich zustimmen. Spiele wie *Monopoly* und Börsespiele werden schon dadurch erleichtert, wenn jeder einen Taschenrechner mitbringt, in den er seine Einnahmen und Ausgaben eintippt. Auf Spielgeld kann man dann verzichten. Wird das Guthaben in den Speicher eingetippt, können auch noch zusätzliche Rechenoperationen durchgeführt werden.

Ich würde es begrüßen, wenn bei den Spielbesprechungen und bei „Besser spielen" die Spielregeln mitaufgeführt sind, wie es z. B. bei *Sequenz* und *Sympathie* schon der Fall war. So kann man sich die Spiele auch selbst basteln und spielen.

Begeistert war ich von den Denkspielen, besonders von dem „kleinen Vogel" und „Maschinenschaden". Hoffentlich kann sich das Niveau halten.

Nicht verstanden habe ich die Aufgabenstellung von „Dreieck des Teufels" (Die Rechtecke könnten auch Seitenlängen von 1x52, 1x58, 1x202 haben) und „Der Briefmarkensammler".

Auch die *Twixt*-Taktik ist für einen Anfänger schwer zu verstehen.

Nikolaus Müller
7802 Merzhausen

Leider war beim „Dreieck des Teufels" schon die Aufgabenstellung nicht eindeutig. Wir haben den Autor des Rätsels, der in England lebt, um Klärung gebeten. Außerdem finden Sie im hier abgedruckten Brief von Joseph Weigand eine einleuchtende Erklärung zum vertrackten Dreieck und auch zum „Briefmarkensammler". Zu Twixt: Die Aufgaben waren vielleicht deshalb schwer verständlich, weil die Ränder vertauscht worden sind. Weiß muß nämlich oben und unten liegen, Schwarz also rechts und links. Wir bitten um Entschuldigung! Korrekturen finden Sie auf der Seite 50. *RED.*

Streit um 45 Grad

Zur Spielbesprechung Ploy in Heft 1/82

Die Behauptung von Helge Andersen, daß der Bewegungszug nur eine Drehung von 45 Grad erlaubt, ist falsch! Ich spiele *Ploy* seit über zehn Jahren mit den unterschiedlichsten Partnern und habe noch die ursprüngliche 3M-Ausgabe mit der original amerikanischen Regel. Dort heißt es wörtlich: „A direction move consists of rotating (turning) one piece so that its indicators point in a different direction." Nicht mehr, aber auch nicht weniger! Bei den vielen Spielern, gegen die ich inzwischen gespielt habe, und die *Ploy* schon alle vorher kannten, bin ich noch nie auf die 45-Grad-Regel gestoßen. Es wäre auch ziemlich absurd. Was macht man mit einem Shield, mit dem man bis zur gegnerischen Grund-Linie gekommen ist und dessen Nase nach oben weist. Es hätte den Verlust eines Zuges zur Folge.

Dietrich Lange, 5000 Köln 40

Alle in Deutschland bisher veröffentlichten Ploy-*Regeln enthalten den Vermerk, daß eine Drehung des Spielsteins pro Runde höchstens 45 Grad umfassen darf. Wir berücksichtigen natürlich die Regeln, die den deutschen Spielen beiliegen. Dies gilt auch für die deutsche 3M-Ausgabe. Die amerikanische 3M-Ausgabe liegt uns leider nicht vor, aber nach Ihren Worten scheint die amerikanische* Ploy-*Version in diesem Punkt von den deutschen Regeln abzuweichen. Wir werden versuchen, diesen Punkt zu klären, und eventuell später darauf zurückkommen.* *RED.*

Notwendige Korrekturen

Zu Denkspielen, Go und Dame in Heft 1/82

Detailkritik zur SpielBox:

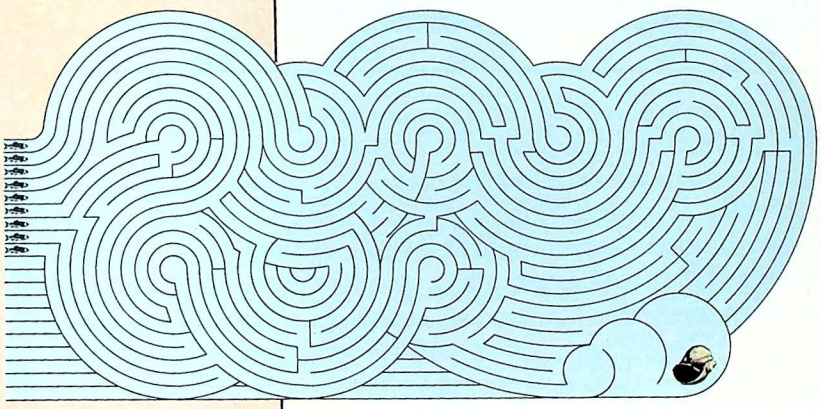
Drei in einer Reihe: Meiner Meinung nach wäre es vernünftiger gewesen zu erklären, wie die Regel gemeint war und nicht nur zuzugeben, daß die Regel so, wie sie dasteht, nichts bringt Erklärungen vielleicht auch mit einem Beispiel versehen, z. B. bei gleicher Spaltengesamtsumme ist 25–24– ... (besser als 24–25– ... Reihenfolge der *einzelnen* Spaltensummen).

Go-Aufgaben: Da es für Go genau wie für Schach oder Twixt eine Standardnotation gibt, sollte man diese auch rund um die Diagramme anbringen. Insbesondere für Aufgaben ist das wichtig, da sich dann Lösungen wesentlich leichter darstellen und nicht zuletzt auch überprüfen lassen.

Dreieck des Teufels: Wenn als Lösungsverfahren schon der Satz des Pytagoras benutzt wird, dann ist doch wohl klar, daß die Grundstücke *genau* quadratisch sein müssen (anders wäre die Aufgabe auch gar nicht eindeutig lösbar).

Der Briefmarkensammler: Der Text muß hier unbedingt heißen: „Er sortiert sie *(alle)* manchmal in Paaren, manchmal in Dreierreihen, ... In der For-

Zum Auftakt des Heftes gleich ein Labyrinth: In aufgewühlter See verirren sich neun kleine Fische. Nur einer erreicht das rettende Schneckenhaus.



mulierung, wie sie gegeben ist, ist die Aufgabe Unsinn. Für einen Rätsellöser gibt es nämlich nichts Enttäuschenderes als festzustellen, daß er die Zeit in die Lösung des Rätsels umsonst investiert hat, weil die Aufgabe falsch formuliert war.

Druckfehlerteufel: Der einzige, der mir bis jetzt als wirklich störend aufgefallen ist, war bei den Dame-Lösungen. Sie müßten wohl lauten: A) 18–14,9–18, 26–22. B) 18–14, 9–18, 27–23. Ansonsten, glaube ich, könnt Ihr stolz auf Eure neue Zeitschrift blicken. Euer Konzept habt Ihr schon nach zwei Nummern so weit fertig, daß es wohl keiner Änderung mehr bedarf. Erstaunlich!

Joseph Weigand 8000 München 2

Spieleerfinder

Ich wende mich mit ein paar Fragen an Sie in der Hoffnung, daß Sie mir etwas weiterhelfen können.

Es dreht sich darum, daß ich seit einiger Zeit ein Spiel selbst herstelle und verschenke. Dieses Spiel hat bei den Besitzern und deren Freunden und Bekannten eine enorme Spielleidenschaft und ein gewaltiges Echo gefunden. Mittlerweile ist die Nachfrage an mich schon so groß, daß ich mit dem Basteln dieses Spiels voll ausgelastet bin. Viele sind deshalb schon dazu übergegangen, dieses Spiel nachzubauen.

Durch diese Tatsache, und ermuntert durch viele Freunde, kam ich auf die Idee, mein Spiel einer Spielwarenfirma vorzustellen und dadurch auch in den Handel zu bringen, um möglichst Viele mit dem Spiel zu erfreuen. Natürlich möchte ich mich vorher rechtlich absichern und diese Spielidee patentieren lassen und so vor Nachbau schützen.

Nun zu meinen Fragen:

– Wo kann ich erfahren, ob ein solches Spiel möglicherweise schon von jemand anderem patentiert gelassen wurde?

– Wo müßte ich dieses Spiel patentieren lassen? Was würde dadurch auf mich zukommen?

– Wie müßte ich weiter vorgehen?

Manfred Leiner, 6780 Pirmasens

Der Schutz von Spielideen und Spielen vor Nachahmungen ist nur bedingt möglich. Die patentrechtliche Absicherung von Erfindungen ist zwar möglich, aber sehr langwierig und teuer. Nur die Hilfe eines Patentanwaltes garantiert einen umfassenden Schutz – und dafür benötigen Sie fertige Produktionsmuster, Konstruktionszeichnungen u. ä.

Auskünfte zum Patent- bzw. Gebrauchsmusterschutz erteilt das Patentamt oder jeder Patentanwalt (Branchenfernsprechbuch). Da bei Spielen derartig technisch orientierte Unterlagen nicht anfallen, kann nur die Spielidee und die Gestaltung vor direkter „sklavischer" Nachahmung geschützt werden. Oft genügt es, nur bestimmte Elemente des Spiels zu verändern, und der gesamte Schutz ist erloschen.

Mit dem „Geschmacksmuster-Schutz" kann die äußere Form eines Spiels geschützt werden. Dazu muß aber auch ein fertiges Muster vorliegen. Da aber Spielwarenhersteller die Gestaltung von Spielen professionell betreiben, sollte ihnen auch diese Arbeit überlassen werden – und damit auch die Anmeldung des Schutzes.

Es wird Ihnen deshalb nichts anderes übrig bleiben, als ohne Schutz Ihr Spiel den Herstellern anzubieten. Das dazu notwendige Vertrauen sollten Sie schon aufbringen. Uns ist auch kein Fall bekannt, daß ein deutscher Hersteller unberechtigt eine Spiel-Idee verwertet. RED.

Sjuback?

Haben Sie Informationen über das holländische Holzspiel Sjuback?

Dieter Gast
Parkstr. 26, 4000 Düsseldorf 30

Wir kennen dieses Spiel nicht. Kann einer unserer Leser eventuell weiterhelfen? RED.

Für alle etwas

Zum Leserbrief von R. Kalb in Heft 1/82

Da ich noch nie das Magazin „Spiel" gelesen, geschweige denn in der Hand gehabt habe, war ich wirklich sehr erfreut beim Durchblättern Ihrer SpielBox 1/82. Obwohl ich keinen Vergleich zur Hand habe, muß ich doch sagen, daß Ihre Zeitschrift höchst gelungen ist.

Aber ein Schandfleck ist mir doch gleich ins Auge gefallen. Und zwar der Leserbrief von R. Kalb aus Frankfurt. Ich fände es schade, wenn Sie sich wirklich spezialisieren würden, wie von Herrn (oder Frau) Kalb vorgeschlagen. Ich bin mir ziemlich sicher, daß eine Menge Leute Ihr Magazin lesen, die kein Go können. Ansonsten ist nichts auszusetzen und ich wünsche Ihnen viel Glück für die Zukunft Ihrer Zeitung!

Ralf Ullrich

Xanadu und Fitipu

Zur Denkaufgabe „Kilometersteine" in Heft 1/82

Ihre Lösung zur Denkaufgabe „Kilometersteine" ist m. E. falsch. Sicherlich haben die ordnungsliebenden Straßenbauverwaltungen von Xanadu und Fitipu auch jeweils den Meilenstein mit der Angabe 99 km aufgestellt. Dieser Stein zeigt dann jeweils die Ziffer 0 für die Gegenrichtung. Die Lösung für b) heißt also 20 Steine. M. E. verwechseln Sie auch die Begriffe Ziffer und Zahl miteinander.

Gundler
1000 Berlin 20

Der erste Kilometerstein steht nach 1000 Metern – also kommt 99 nicht vor. Der Gebrauch von Ziffer statt Zahl wäre eindeutiger gewesen. Wir stimmen Ihnen zu. RED.

Leserservice

In Ihrem Magazin wird ein Kartenspiel gezeigt, dessen Motive laut Ihrer Angabe vom Maler Philipp Otto Runge gezeichnet und von der Firma ASS-Spielkarten 1977 veröffentlicht worden sind.

Da ich Kartenspiele wegen der verschiedenartigen Motive sammle und auch an dem oben genannten Spiel interessiert bin, schrieb ich an die Firma ASS in Leinfelden mit der Bitte mir mitzuteilen, auf welchem Wege ich ein solches Spiel als Skatspiel erwerben könne. Als Antwort bekam ich zwei Verkaufskataloge, die mir aber nicht weiterhelfen, da das betreffende Spiel darin nicht aufgeführt wird.

Markus Dammann
4400 Münster

Dieses Spiel kann nur über das Deutsche Spielkartenmuseum e. V., Schönbuchstraße 32, Grundschule Süd, 7022 Leinfelden-Echterdingen bezogen werden. RED.

Anzeige

Ausverkauft.

Einer unserer Bestseller: im Oktober 1980 herausgegeben und schon zwei Monate später nicht mehr bei uns erhältlich. Ein Beispiel dafür, wie sehr wir darauf achten, daß jede einzelne unserer Sondermarken, obwohl millionenfach erschienen, eine kleine Rarität bleibt: Indem wir keine Marke mehr nachdrucken. Auch dann nicht, wenn die Auflage schon nach kurzer Zeit bei uns vergriffen ist.

Damit Sie dennoch keine unserer Sondermarken verpassen und Ihre Jahrgänge immer mühelos komplett bekommen, haben wir einen besonderen Abonnement-Service für Sie eingerichtet: Wir schicken Ihnen auf Wunsch gern sämtliche Neuerscheinungen – auch alle Berliner Marken – regelmäßig direkt ins Haus. Lückenlos und in jeder gewünschten Menge. Selbst dann, wenn sie anderswo schon ausverkauft sind.

Ihre Post.

Postamt Weiden
Versandstelle für
Postwertzeichen
Postfach 20 00
8480 Weiden

Ihr Angebot gefällt mir.
Bitte schicken Sie mir ausführ-
liches Informationsmaterial.

(Bitte deutlich schreiben!)

Vor- und Nachname

Straße/Postfach

Postleitzahl und Wohnort

Telefon tagsüber (Vorwahl, Ruf-Nr.)

501

Der grinsende Beobachter

Dietmar Pfohl stellt sein Blatt wie folgt vor: *Der grinsende Beobachter* ist eine Amateur-Zeitung, die sich in erster Linie an Leute wendet, die Spiele per Post spielen möchten. Die angebotenen Spiele sind entweder nur postalisch spielbar, und in diesem Falle können die entsprechenden Regeln vom Herausgeber bezogen werden. Oder aber es werden Spiele abgewikkelt, die im normalen Spielehandel nicht erhältlich sind, deren Besitz für die Teilnahme an einer entsprechenden Post-Partie aber vorausgesetzt wird. Wobei die in Frage kommenden Spiele bei speziellen Versendern natürlich erhältlich sind. Im *Grinsenden Beobachter* wird u. a. *United* gespielt; ein Fußballspiel – aber was für eins! Gespielt wird auch *Sleuth, Source of the Nile, Sulky, 1829* und andere mehr. Probeexemplar gegen Einsendung von DM 3,– in Briefmarken von: Dietmar Pfohl, Stuckenbuschstr. 72, 4350 Recklinghausen.

Buch und Spiel

„Starship Troopers" heißt der wohl umstrittenste SF-Roman von Robert Heinlein, der dennoch 1959 mit dem „Hugo" ausgezeichnet wurde. Dieses Buch, als „Sternenkrieger" bei Bastei/Lübbe erschienen, gilt als Schlüsselroman zu Heinleins Werk. Die mühelose Umsetzung der gnadenlos für Recht und Ordnung kämpfenden Wildwest-Pioniere in den Weltraum erlaubt einen tiefen Einblick in die Gedankenwelt Heinleins. Der Roman selbst ist spannend geschrieben, schokkierend ist aber, wie mühelos „Andersartiges" als böse eingestuft und deshalb ausgerottet wird. Trotzdem sollte man das Buch lesen. Auf den letzten 50 Seiten des Buches wird ein Kommando-Unternehmen der „Mobilen Infantrie" auf dem Planeten „P" beschrieben; die feindlichen „Bugs", die sich dort festgesetzt haben, sollen vertrieben werden. Daraus hat Avalon Hill, ein amerikanischer Spielehersteller, ein Spiel gemacht – *Starship Troopers*. Leider gibt es das Spiel noch nicht mit deutscher Übersetzung, aber mit etwas Englisch kommt man zurecht. Bezugsquellen: Walter Luc Haas, Pilgerstraße 5, CH-4055 Basel/Schweiz. Das Spiel, Rentzelstraße 4, 2000 Hamburg 13.

Developy

Erfahrungen mit der Entwicklung von Ländern in Europa, besonders von Staaten in der Dritten Welt können jene Spieler sammeln, die *Developy* spielen. Dieses Spiel ist von der katholischen Deutschen Pfadfinderschaft St. Georg (DPSG) nach dem Vorbild von *Monopoly* erarbeitet worden. Es geht dabei durch Länder verschiedener Wirtschaftsstruktur. Mit Geld geht die wirtschaftliche Entwicklung weiter, die soziale bleibt zurück. *Developy* kann für DM 15,00 beim Rüsthaus St. Georg, Carl-Mosterts-Platz 1, 4000 Düsseldorf 30 bestellt werden (Art.-Nr. 8000). Würfel und Spielfiguren werden nicht mitgeliefert.

60 Jahre Kosmos

Hand aufs Herz: Wer von uns Erwachsenen hat sich nicht schon einmal darüber geärgert, wenn ein Kind ein gerade verschenktes Spielzeug demontiert und statt mit ihm zu „spielen", verbissen alle Teile auseinander reißt und hartnäckig in das Innere der ach so perfekten Technik vorzudringen versucht. „Zerstörungswut" sagen die einen, „gestörte Spielfähigkeit" die anderen. Was Erwachsene oft nicht begreifen: Das Zerlegen eines Spielzeugs aus Neugier und das Zusammensetzen nach eigener Phantasie und Vorstellung *ist* spielen, ist forschen, und ergründen.

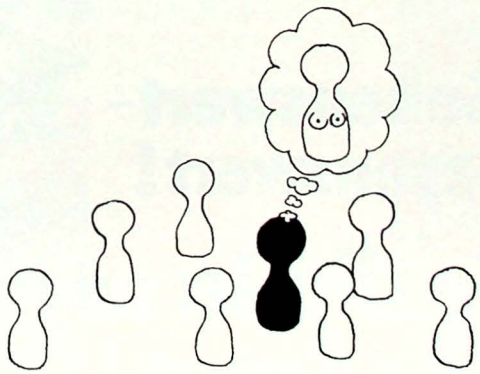
Dabei ist diese Erkenntnis beileibe nicht neu: Bereits im Jahre 1922 wurde beim Stuttgarter Kosmos-Verlag ein neues Spielmittel geboren, Experimentierkasten genannt. Natürlich gab es auch schon vorher schlaue Bücher und gute Ratschläge zum Experimentieren, zum Selbstbauen, zum Erforschen und Beobachten. Aber was nützte es, wenn das reizvollste Experiment von vornherein daran scheiterte, daß bestimmte Teile nicht beschaffbar waren? Hier hat die Firma Kosmos Pionierarbeit geleistet: Der erste komplette Elektro-Experimentierkasten, bestehend aus einer verständlich geschriebenen Experimentieranleitung und dem dazugehörenden Experimentiermaterial wurde unter der fachkundigen Mithilfe des Schweizer Pädagogen Dr. Wilhelm Fröhlich entwickelt und vor nunmehr 60 Jahren dem Publikum vorgestellt. Der Erfolg war sensationell. Der als trocken verachtete Physikunterricht gewann eine neue Dimension: Die aufregenden Entdeckungen vergangener Jahrhunderte konnten mit dem neuen Experimentierkasten zu Hause Schritt für Schritt nachempfunden werden.

60 Jahre sind seitdem vergangen. Die Idee des jugendgerechten Experimentierkastens wurde vom Kosmos-Verlag zielstrebig weiterverfolgt. Andere Bereiche der Naturwissenschaften wurden miteinbezogen, Bestehendes wurde ständig verbessert, Neues (wie z. B. die relativ junge Elektronik) kam dazu. Berühmte Nobelpreisträger und bekannte Naturwissenschaftler, wie der deutsche Raketenforscher Wernher von Braun, wurden durch Kosmos-Experimentierkästen in ihrer Berufswahl entscheidend beeinflußt. Heute umfaßt das Programm die Bereiche Physik, Biologie, Chemie, Mineralogie und Elektronik.

Treu geblieben ist der Experimentierkasten-Erfinder KOSMOS dem Grundsatz, durch pädagogisch, didaktisch und wissenschaftlich einwandfreie Experimentierbücher Verständnis für die Naturwissenschaften zu fördern.

Wetten daß...?

Können Sie sich in „Palindromen" ausdrücken? Das sind Wortfolgen oder ganze Sätze, die vorwärts wie rückwärts gelesen den selben Sinn ergeben. Beispiel: „Ella rüffelte Detlef für alle." Oder: „Ein Neger mit Gazelle zagt im Regen nie." Dieser letzte Satz, mit 32 Buchstaben, soll überboten werden. Schaffen Sie das? Wenn Sie Derartiges und jede Menge Nonsens interessiert: „Wetten daß . . .?", Droemer Knaur, ein Taschenbuch zur Fernsehserie.



Nr. 5 jetzt überall zu haben

Der Spiegel Des Sports

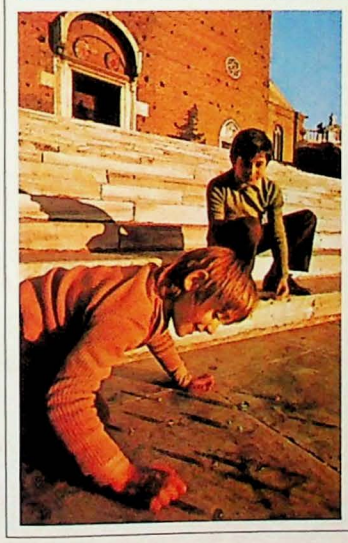
JEDEN MONAT DM 3,80

Sehenswert–lesenswert!

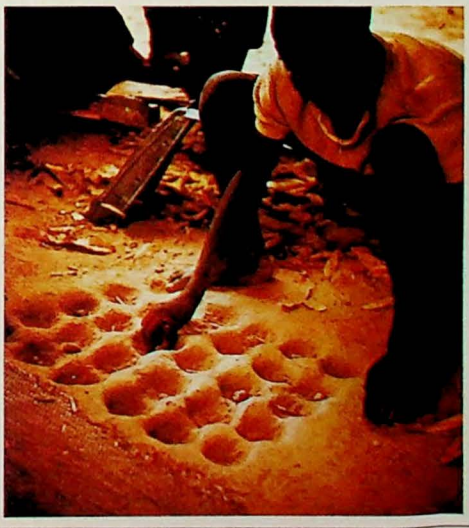
Für alle die Ja sagen zum Sport!

Spiele für Sommer und Sonne

Drachen
Murmeln
Yoté

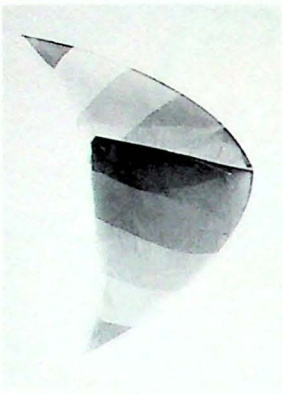


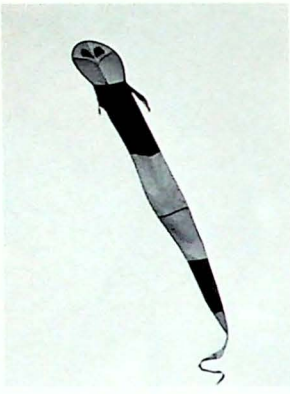
Der Sommer ist, sofern die Sonne scheint, die ideale Zeit für Spiele im Freien. Sogar engagierteste Brett- oder Telespiel-Fans lassen sich dazu verlocken, wenn ihnen nur die geeigneten Spiele angeboten werden. *SpielBox* möchte in dieser Ausgabe neben dem üblichen Angebot auch ein solches Angebot an seine Leser machen. Wir haben dazu Spiele aus Asien, Afrika und Europa ausgewählt, die wir für besonders reizvoll halten. Die Darstellung wird ergänzt durch ausführliche Literaturhinweise.

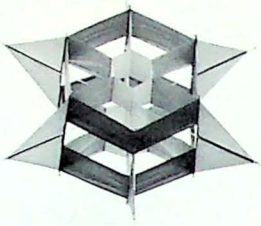


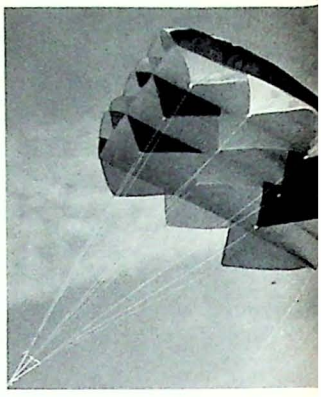
Aus Asien, wahrscheinlich aus China, stammen die Drachen in ihrer verwirrenden Vielfalt. In unseren Breitengraden ist von ihnen nur der Windvogel übriggeblieben, den der Vater für seine Kinder baut. Wer sich aber näher mit Drachen beschäftigt, dem tut sich eine faszinierende Welt auf, die immerhin über Jahrtausende die Vorstufe zum bemannten Flug bildete. In den USA, zunehmend aber auch in Europa und in der Bundesrepublik wächst die Zahl der „Kiteflyers" oder „Fesseldrachenflieger", die sich – wie erst im März in Bremen – zu Drachenfestivals mit Wettbewerben treffen und Informationen über neue Bauweisen und Konstruktionen austauschen. Und das während des ganzen Jahres, überall da, wo Wind weht. Für jene, die nur im Herbst und nur ihren Windvogel steigen lassen, haben die Drachenflieger lediglich ein müdes Lächeln übrig.

Soweit allerdings wie in Japan sind wir in USA oder Europa noch nicht. So gibt es zum Beispiel in der japanischen Hafenstadt Hamamatsu regelmäßig im Mai einen großen Drachen-Wettstreit. Dabei gilt das Wort „Groß" sowohl für die Drachen wie für den Wettstreit. Mannschaften von bis zu 50 Personen lassen an kilometerlangen Schnüren bis zu 10 Quadratmeter große Drachen steigen. Ihre Schnüre sind mit Glaspulver so präpariert, daß man die Schnüre anderer Drachen ansägen und zum Absturz









bringen kann. Zehntausende kommen nach Hamamatsu, um den Wettkampf zuzuschauen.

Ein Festival ähnlicher Größenordnung wird in Europa nur von Gerard van der Loo am Strand von Scheveningen bei Den Haag organisiert. Es findet 1982 am 12. und 13. Juni statt. Die Besucher aus Deutschland gehen in die Tausende.

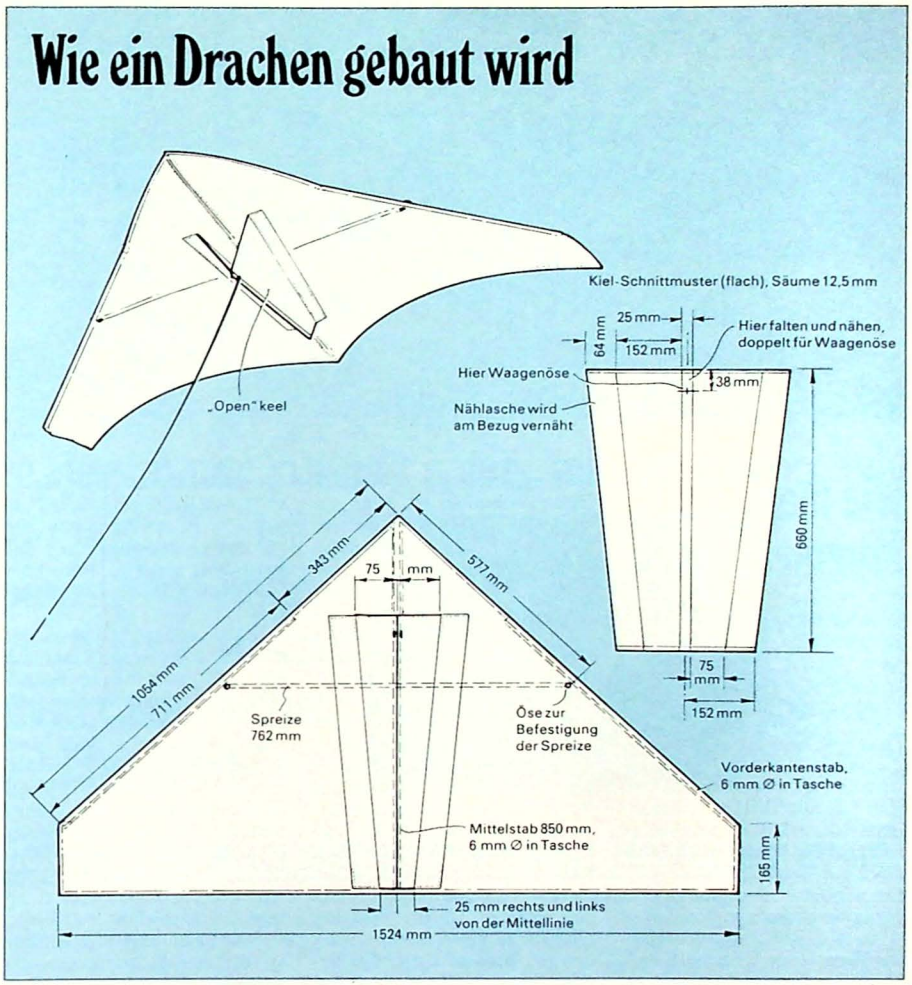
Bücher zum Thema

Es gibt eine sehr vielfältige und kenntnisreiche Literatur über Drachen und ihren Bau. *SpielBox* empfiehlt die folgenden drei Bücher, wobei die Reihenfolge der Nennungen den Schwierigkeitsgrad der Bücher ungefähr kennzeichnet:

1. Didier Carpentier/Joel Bachelet: *Alles über Drachenbau.* 64 S. mit vielen Bildern und Illustrationen. Christophorus-Verlag Freiburg. DM 12,80.

2. Ron Moulton: *Das Drachenbuch.* Geschichte – Flugtechnik – Selbstbau. 244 S. mit vielen Illustrationen und guten Bauanleitungen. Otto-Maier-Verlag Ravensburg. DM 38,50.

3. David Pelham: *DuMonts Bastelbuch der Drachen.* Geschichte – Flugtechnik – Konstruktion. Etwa 200 S. mit interessanten historischen Fotos, Illustrationen und 95 Bauanleitungen. DM 16,80. Dieses Buch ist beim Verlag seit einiger Zeit vergriffen und wahrscheinlich nur noch in einzelnen Buchhandlungen zu kaufen.



Und hier nun ist die Bauanleitung für einen „Open-Keel-Delta" oder OKD-Drachen, die wir dem Buch von Ron Moulton im Otto-Maier-Verlag Ravensburg entnommen haben. Seinen Namen hat dieser Drachen von dem offenen Kiel mit der doppelten offenen Kielflosse. Die Konstruktion ist aus der Zeichnung klar ersichtlich: Der Tragflügel erhält die Taschen für die vorderen Schrägstäbe und für den Mittelstab. Der Kiel wird rechts und links, im genau angegebenen Abstand von der Mittellinie, ganz gerade aufgenäht. Dadurch wölbt sich der Drachen beim Leinenzug etwas. Damit er sauber fliegt, kommt es darauf an, daß gerade und symmetrisch genäht wird. Also genau abmessen! Für dieses Modell empfehlen wir als Material leichten Baumwollstoff.

Kommerzielle Drachen ähnlicher Art, aber auch Kasten- und Lenkdrachen, sogar für Formationsflüge, sind seit fast fünf Jahren im Verkauf – und zwar aus Plastikfolie. Zu empfehlen sind hier die Drachen der Günther Flugspiele in 8330 Eggenfeldern, die in jedem guten Spielwarengeschäft bereitgehalten werden.

Informationen über Hochleistungsdrachen gibt Tony Christopher, der Drachenspezialist, in 4005 Meerbusch 3/Lank-Latum, Uerdinger Straße 103 a (Tel. 0 21 50/14 76).

Wie man Murmeln spielt

Als europäisches Spiel kann man wohl das Murmeln (auch: Schussern, Klickern, Märbeln oder Rudlern – je nach Landstrich) bezeichnen. Obwohl es bereits im antiken Ägypten bekannt war, hat es seine große Popularität vor allem in Deutschland erlangt: von etwa 1700 bis zum Beginn dieses Jahrhunderts. Heute sind die Spielregeln weitgehend in Vergessenheit geraten.

Das populärste und ohne Zweifel eines der ältesten Murmelspiele ist das Ringspiel. Es gibt zahlreiche Variationen, denen aber meistens die folgende Spielart zugrunde liegt.

Man zeichnet mit Kreide einen Kreis von etwa 30 Zentimetern auf den Boden. Jeder der Mitspieler gibt drei Murmeln in den Kreis. Um diesen kleinen Kreis wird ein großer Kreis von etwa 2 Metern Durchmesser gezogen. Das ist der Schußkreis. Jeder der Mitspieler treibt von diesem Schußkreis aus eine Murmel in den inneren Kreis, um eine der dortigen Murmeln herauszustoßen. Gelingt ihm das, gehört die fremde Kugel ihm. Wenn es vorher vereinbart ist, kann ein erfolgreicher Schütze noch einmal werfen. Die Zielmurmel wird in jedem Fall nach jedem Schuß zurückgeholt.

Eine andere Version des Ringspiels ist diese: Die Spieler legen ihre Murmeln in gleichem Abstand zu einem Kreis zusammen, in dessen Mitte eine Zielkugel kommt. In einer von den Spielern vereinbarten Entfernung wird eine Linie gezogen. Von dieser Linie aus wird der Reihe nach auf die Zielkugel geschossen. Wer sie trifft, darf von jetzt an auf irgendeine Kugel des Kreises zielen. Trifft er eine, bekommt er sie und darf vom Platz aus, wo seine Murmel liegt, auf die nächste zielen. Er hört damit erst auf, wenn seine Murmel verfehlt. Dann bleibt seine Kugel liegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wie man Yoté spielt

Aus Afrika, besser gesagt aus Westafrika, kommt das Spiel Yoté. Seine Beliebtheit verdankt es wohl seiner Einfachheit, weswegen wir es auch als Spiel im Freien empfehlen. Das Spielbrett, fünf Reihen mit sechs Mulden wird in den Boden oder in den Sand gegraben, und die Spielsteine sind Steine oder Holzstückchen, die man überall findet.

Das ist aber auch das einzig Einfache an Yoté. Die Regeln geben eine große Bewegungsfreiheit, und das Spiel erfordert listiges und schnelles Denken. Weil jedes geschlagene Stück dem schlagenden Spieler erlaubt, noch ein weiteres seines Gegners zu nehmen, kommt man schnell und unversehens in äußerst heikle Lagen. Auch die besten Spieler sind nicht vor raschem Verlieren sicher, was Yoté auch zu einem Glücksspiel machen kann.

Die Spieler haben je 12 Stükke, der eine Steine, der andere kurze Holzstückchen zur Unterscheidung. Jeder versucht, die Spielstücke seines Gegners zu erobern.

Ein Spieler beginnt, indem er ein Stück in irgendeine Mulde legt. Der andere Spieler gibt seinerseits eines in eine andere Mulde. Bei jedem Zug wird nur ein Stück gespielt. Man muß aber nicht alle Stücke gesetzt haben, bevor man mit den bereits gespielten Stücken zieht. Man kann eine beliebige Reserve seiner Stücke in der Hand behalten.

Die Stücke können nur eine Mulde geradeaus (nicht diagonal) in eine leere Nachbarmulde gespielt werden.

Man schlägt gegnerische Stücke durch gerades Überspringen (nicht diagonal). Das betreffende Stück wird aus dem Spiel genommen – und noch ein weiteres Stück des Gegners, ganz nach Wahl.

Zwar werden die meisten Yoté-Partien eindeutig entschieden, doch können Spiele auch unentschieden enden. Das ist der Fall, wenn jeder Spieler drei oder weniger Stücke im Spiel hat.

Bücher zum Thema

Wer mehr über afrikanische Kinderspiele wissen will, dem empfehlen wir:

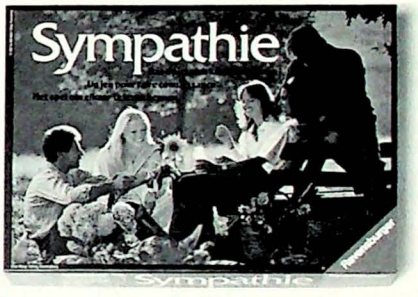
Truus Nijhuis: *Afrikanische Kinderspiele.* 96 Seiten mit zahlreichen Fotos. Jugenddienst-Verlag Wuppertal. DM 12,80.

Einen breiten Überblick bietet:

Spiele der Welt. Hrsg. Frederic V. Grunfeld. Deutsche Bearbeitung von Eugen Oker. Reich ausgestattet mit vielen Farbfotos und Bauanleitungen. 280 S. Wolfgang-Krüger-Verlag Frankfurt/Main. DM 39.80.

Da trifft man sich so oft und redet über dies und das. Und merkt dann, daß man noch wenig voneinander weiß. Da fährt man nun schon jahrelang zusammen zum Skilauf in die Berge.

Und dabei zieht es den anderen mehr ans Meer. Oder einer, der immer Fußball spielt, träumt davon, mal ein Bild zu malen. Da ist man gespannt, wie andere ihre Sympathien verteilen. Und wie man dabei selbst so eingeschätzt wird.



Ein Spiel, um sich (noch besser) kennenzulernen. Denn durch zufällige Bildauswahl aus 6 Lebensbereichen und verblüffende Fragestellung ergeben sich viele Möglichkeiten der Unterhaltung. Für 3–6 Spieler.

„Sympathie". Ein Erwachsenenspiel von Ravensburger®.

Otto Maier Verlag, 7980 Ravensburg
Mitglied der „Privaten Initiative für die Familie".

Ravensburger®

Diese Ausgabe der Spielwiese ist den Neuheiten gewidmet, die bei der Nürnberger Spielwarenmesse gezeigt wurden – und zwar jenen, die auf den ersten Blick einen späteren zweiten Blick wert zu sein scheinen und auf die wir zum Teil in späteren Nummern ausführlicher zurückkommen wollen. Die meisten Spiele lagen uns noch nicht im Original vor – auf Urteile muß deshalb weitgehend verzichtet werden und die Beschreibungen müssen sich aus Platzgründen kurz fassen, bei Andeutungen bleiben.

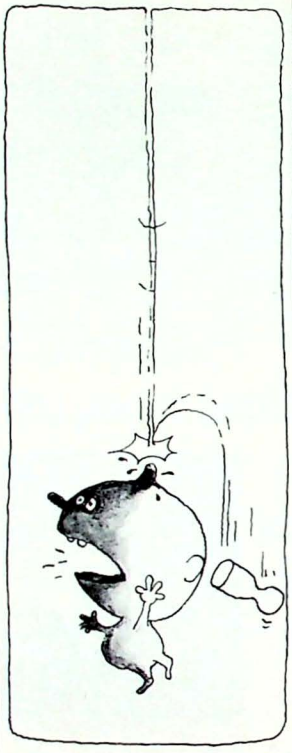
Arxon setzt voll auf den Würfel – gleich neun neue Drehpuzzles werden angeboten, von denen aber (Name hin, Name her) wohl keines von Rubik selbst stammt.

Da gibt es etwa Rubik's Welt: einen kleinen Globus, bei dem man sich in Kontinentalverschiebung üben kann – Rubik's Kalender: Wochentag, Monat und Datum lassen sich auf einer Würfelseite zusammenstellen – Rubik's Pocket Cube für Anfänger mit nur acht Würfeln und als Gegenstück Rubik's Master Cube aus 54 Würfeln – als Spielerei dann einen Kugelschreiber mit eingebautem Drehpuzzle, die Puzzle-Pen – ein Ketten-Puzzle, bei dem vier aufeinanderstehende Kuben und damit 15 Kettenglieder verschiedener Farben beweglich sind – den raffinierten Alexander Star, bei dem farbige Dreiecke zu einem Sterngebilde geordnet sind, woraus man ein galaktisches Durcheinander hindrehen und vielleicht wieder entwirren kann – und schließlich die Logi-Zauberkugel (auch VIP-Kugel), deren acht Farbsegmente ähnlich wie beim „Zauberturm" von hell bis dunkel abgestuft sind: die vier Stockwerke lassen sich waagerecht, die Kugelhälften senkrecht drehen, worauf die 32 Farbflächen bald gar hübsch gemischt sind . . .

In Rubik's Mühle ist dann der Würfel vom Solitaire zum Mehrparteienspiel geworden: Jeder setzt in seinem Zug einen Stecker in ein Würfelfeld und dreht ein Segment um 90 Grad, um so, wenn möglich, eine eigene Mühle zu bauen und gegnerische zu verhindern.

Hitverdächtig ist schließlich Kensington, von dem in England innert drei Monaten eine halbe Million Exemplare verkauft worden sein sollen.

Ein paar wenige, simple Regeln ermöglichen ein anspruchsvolles Denkspiel: abwechselnd



werden je 15 Steine einzeln aufs Brett gesetzt und später den Linien entlang gezogen. Diese Linien schneiden sich so, daß Drei-, Vier- und Sechsecke entstehen, deren Eckpunkte es zu besetzen gilt: formiert man eigene Steine zu einem Drei- oder Viereck, darf man gegnerische Steine versetzen – erobert man so ein gegnerisches Sechseck, hat man gewonnen.

Ebenfalls ein interessantes Denkspiel mit simplen Regeln ist Blockade (Originaltitel „Cul-de-Sac"), das nicht mit Sid Sacksons „Blockade" (Blütehorn) zu verwechseln ist. In Arxons „Blockade" versucht man, eine seiner zwei Spielfiguren auf ein gegnerisches Startfeld zu bringen, wobei man in jedem Zug eine Figur bewegen und (solange der Vorrat reicht) ein Mauerstück bauen darf. Mauerteile erhält man in zwei Farben: die eine darf nur waagerecht, die andere nur senkrecht übers Brett laufen.

Wie man sieht, ist Arxon offenbar bemüht, ihr Image zu ändern – auch wenn daneben noch immer einiges an Plastikherrlichkeit zu bewundern ist und wenn man über den Wert der zehn Mini-IQ-Spiele (u. a. „Archimedes" und Nachahmungen von „4 gewinnt", „Sogo", „CheHops") zumindest wird streiten können . . .

Vor Nachahmungen schreckt auch ASS nicht zurück, übernimmt die Idee der „verflixten Hunde, Flugzeuge, Schildkröten, Hexen" (Heye-Spiele) und macht daraus Tier-Knobeleien mit Elefanten, Schweinen, Katzen . . .

Dschungo (das von ASS ein „mythologisches" Strategiespiel" genannt wird) ist ebenfalls nicht neu: es geht hier um das uralte, vermutlich chinesische Dschungel-Spiel, bei dem größere Tiere die kleineren fressen, während andererseits (und das ist das Geniale an dem Spiel) das kleinste dem größten überlegen ist: die winzige Ratte klettert in den Rüssel des Elefanten und nagt sein Gehirn an . . .

ASS bringt gleich zwei Wortspiele (die dieses Jahr Mode zu sein scheinen). Vielversprechend ist My Word, das aus England stammt und bereits in Übersee einige Erfolge eingeheimst hat:

Spielkarten zeigen auf jeder Randseite zwei Buchstaben (plus einen Punktwert) und sind so aus- und dann anzulegen, daß möglichst hochwertige Wörter aus vier Buchstaben entstehen. Die Übertragung der englischen Lettergruppe ins Deutsche scheint gut gelungen zu sein, so daß sich Wortspiel-Fans auf ein spannendes Vergnügen freuen dürfen.

Bayerwald hat sich von Bob Specas fallenden Dominos inspirieren lassen und bietet in Domino Vision 180 farbige Kunststoffsteine inklusive ein paar Aufbauvorschläge an.

Bei Bienengräber heißt etwas ähnliches Domino Rally, wozu dann noch eine Aufstell-Maschine (und weiteres Zubehör für Spezial-Gags) bezogen werden kann. Später dürften hier wohl auch die im Dunkeln leuchtenden Steine dazu kommen, die in den USA bereits erhältlich sind.

Bemerkenswert bei Bienengräber ist die große Anzahl neuer Tüftelspiele: noch ist allerdings unklar, wieviele der rund zwei Dutzend Pyraminx-Varianten auch bei uns auftauchen werden. Da gibt es Pyraminxen in diversen Größen und aus unterschiedlichen Materialien, dann solche mit mehr und andere mit weniger Pyramidenteilen, aber auch neue Formen aller Art werden angeboten: Pyraminx-Stern, -Würfel, -Ball, -Kristall, -Junior/Senior-Faß, Doppel-Pyraminx, drei-, acht- und zwölfseitige Würfel, Prismen, Pentagon, Hexagon und so weiter und so fort.

Von Nintendo importiert Bienengräber Cross-Over, bei dem verschiebbare Kunststoffstreifen je nach ihrer Überlagerung die Felder eines 4 x 4-Brettes hell oder dunkel erscheinen lassen – und es geht dann darum, ein bestimmtes Muster aus hellen und dunklen Quadrätchen zurechtzuschieben. Die Aufgabe soll wirklich lösbar sein . . .

Bütehorn kommt mit einem halben Dutzend neuer Denkspiele, bei denen einem leider nach wie vor der Aufbau und die Sprache der meisten Regeln Mühe bereiten.

Von Perlhuhn wurde Scalino übernommen, bei dem eine Treppenpyramide so zu bauen ist, daß die eigenen Klötze möglichst außen liegen und zudem zusammenhängende Stufen gleicher Farbe bilden.

Auch bei Babylon, einer dreidimensionalen Tic-Tac-Toe-Variante, soll gebaut werden: in drei nebeneinanderstehenden

Am lohnendsten sind BfG:Sparschuldverschreibungen, wenn Sie 7 Jahre Geduld haben.

Sichern Sie sich jetzt über 7 Jahre die hohen Zinsen unserer Sparschuldverschreibungen. Die besonderen Vorteile dieser Geldanlage: Die Zinsen steigen kontinuierlich, auch wenn sich irgendwann das allgemeine Zinsniveau nach unten bewegen sollte. Sie haben kein Kursrisiko. Brauchen Sie Ihr Geld vorzeitig, können Sie nach Ablauf des ersten Jahres darüber verfügen – einschließlich aller bis zum Tag der Einlösung angefallenen Zinsen.

Wir empfehlen Ihnen aber, sich zu gedulden: Die steigenden Zinsen verbessern die Rendite von Jahr zu Jahr. Und noch ein Tip – BfG:Sparschuldverschreibungen lassen sich problemlos verschenken. Ein Weihnachtsgeschenk, das mit der Zeit immer wertvoller wird.

Fordern Sie uns.

BfG:Die Bank für Gemeinwirtschaft.

Türmchen müssen die eigenen Steine, der Größe nach geordnet, verschiedene Stockwerke einnehmen, wobei zuvor gesetzt und oder gezogen wird.

S-förmige Linien verschiedener Farben bilden bei Fluctus ein Rosettenmuster: die einzeln eingesetzten Steine der beiden Spieler ziehen den gebogenen Linien entlang und versuchen, den Gegner bewegungsunfähig zu machen, seine beiden Eintrittsfelder zu sperren oder alle seine Steine zu schlagen. Um zu schlagen, muß man allerdings mit zwei eigenen Steinen neben dem Gegner auf der gleichen Farblinie stehen, dann mit dem hinteren Stein über den eigenen hinwegspringen und so auf dem feindlichen Feld landen . . .

Acht prächtige Gespenster bewegt jeder der beiden Spieler in Alex Randolphs Geister, das sich auch durch einfache und lesbare Regeln auszeichnet. Vor Spielbeginn markiert man für den Gegner unerkennbar die Hälfte seiner Figuren als gute, die andere als böse Spukgestalten. Etwa wie bei „Stratego" muß man nun mit Glück und Überlegung zu erahnen suchen, zu welcher Gruppe jedes der gegnerischen Gespenster gehört: Es gewinnt, wer die vier guten Geister des Gegners fängt oder seine eigenen vier bösen Geister von ihm schnappen läßt oder schließlich einen guten Geist durch das feindliche Gebiet hindurch ins Freie führt.

Zwei weitere Bütehorn-Spiele, Quadrot und Fixstern, haben kompliziertere und vielleicht etwas artifizielle Regeln – man wird die fertigen Produkte und Spieletests abwarten müssen, um sagen zu können, ob sich ein zweiter Blick lohnt.

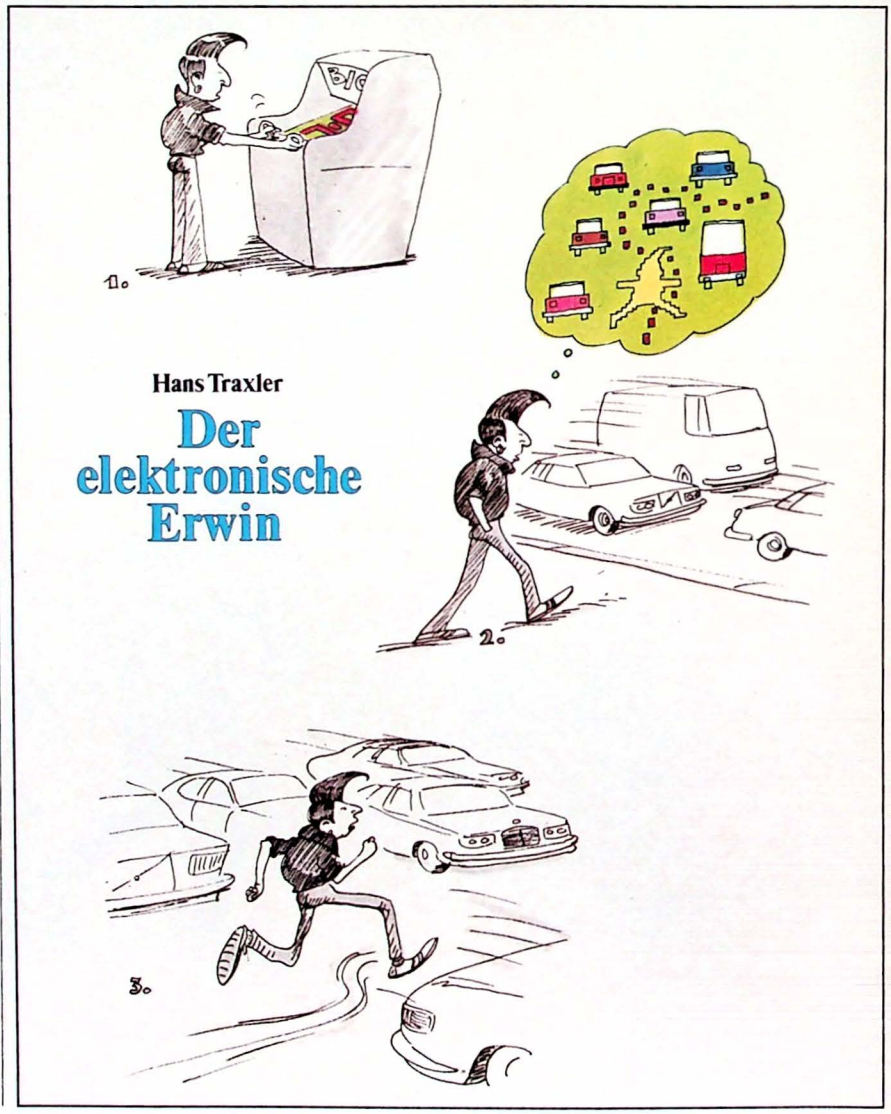
Döpper-Spiele (Römlingweg 10, D-4300 Essen 14) fertigt sehr attraktive klassische Spiele auf Batik, Jute und Holz – die selbst kreierten Titel aber sind leider noch nicht völlig ausgereift: zu den älteren Zwoid und Maibaum werden die Regeln überarbeitet – und auch das neue Mungo braucht noch etwas Pepp um so gut zu werden, wie es vorderhand schön aussieht. Hoffentlich gelingt dies bald – denn gute Grundideen und attraktives Spielmaterial sind vorhanden.

Die Firma Eicker importiert die Duncan Yo-Yos, mit denen man (nach entsprechendem Übungsfleiß) nun wirklich alle die faszinierenden Jo-Jo-Tricks ausführen kann, um die man sich mit anderen Modellen vergeblich bemüht hat.

Pinguin (G. Zurlinden, Carl-Güntert-Str. 16. CH-4130 Rheinfelden) bietet nicht nur einen herrlich watschelnden (und erst noch recht billigen) Laufenden Pinguin an, sondern hat auch ein Spiel für Puzzle-Fans: In Gubler's Puzzle Jass bekommt jeder Spieler eine Vorlage, auf der die Jass-bzw. Skatkarten einer Spielfarbe abgebildet sind und bezieht eine Schachtel mit Puzzleteilchen, von denen jedes beidseitig bedruckt ist und woraus sich die deutschen oder französischen Karten der betreffenden Farbe zusammenpuzzeln lassen.

Wer seine – übrigens gar nicht einfache – Aufgabe zuerst gelöst hat, ist Sieger; die anderen bekommen Punkte für ihre bis dahin vollständigen Karten.

Mit Abenteuerinsel setzt der Herder-Verlag seine Serie der Miteinander-Spiele fort: Hier schleppt man über schlüpfrige Trittsteine Balken auf eine Insel, um dort gemeinsam einen Aussichtsturm zu bauen. Da der eine oder andere Zugang bald einmal unpassierbar werden



Hans Traxler

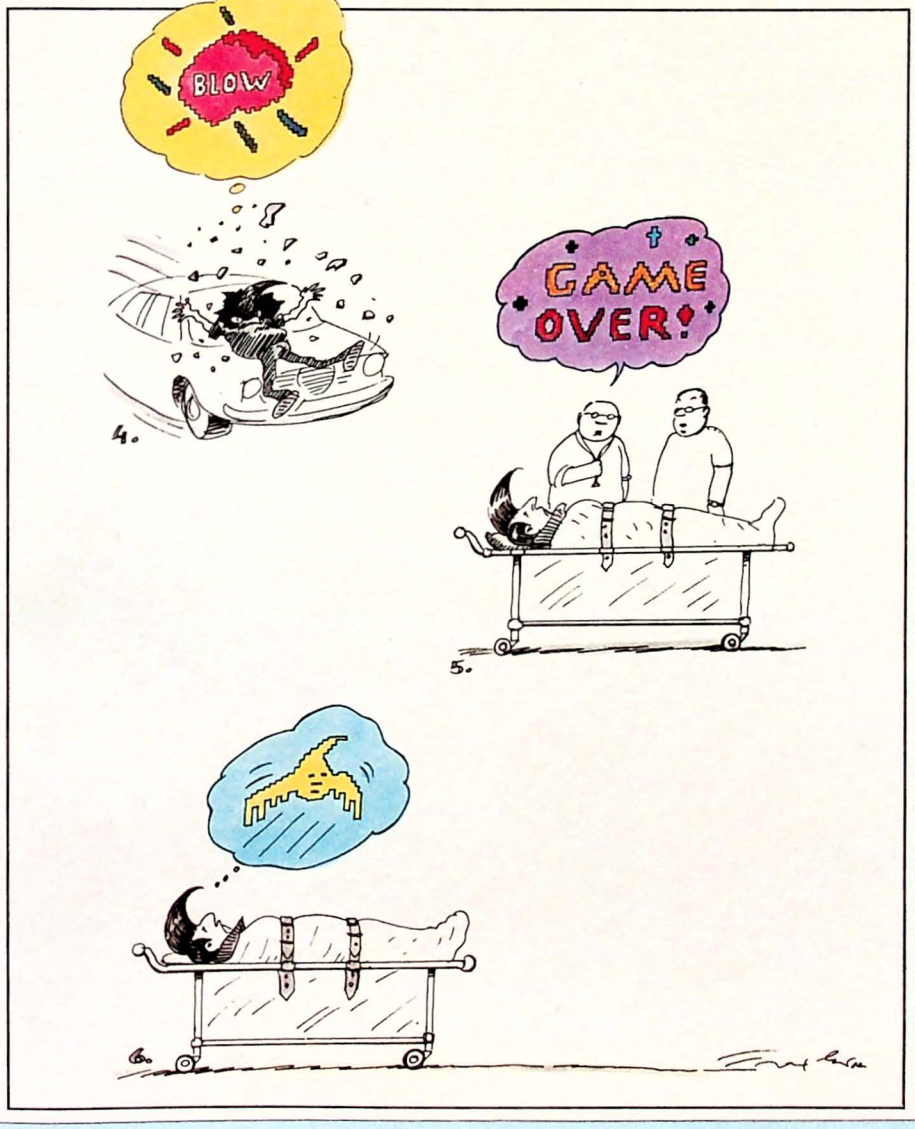
Der elektronische Erwin

kann, muß man einander helfen, um schließlich die gemeinsame Aufgabe zu bewältigen und gegen das Spiel zu gewinnen.

Heye-Spiele, die bisher durch ihre Mordillo-Puzzles und durch die verflixten Kartenpuzzles (Hunde, Schildkröten, Flugzeuge, Hexen) bekannt geworden sind, werden im Laufe des Jahres eine Art Shmuzzle-Puzzles herausgeben: jene schrecklichen Dinger, die aus lauter gleichförmigen, salamanderartigen Teilchen bestehen und die man nur mit größter Mühe und viel Frust – wenn überhaupt – ins richtig geordnete Bild bringen kann.

Jumbo gedenkt ins Elektronikgeschäft einzusteigen und will mit zwei Quiz-Computern sowie einem Stratego-Computer herauskommen, der Arxons „Generäle" den Rang ablaufen soll.

Daneben bringt Jumbo gleich zwei neue Wörterspiele auf den Markt: In Kreuzwortduell versuchen beide Spieler, hinter einer Sichtblende gedeckt, mit den gleichen Buchstaben ein 5 x 5-Feld mit möglichst vielen Kreuzwörtern zu belegen – und in Skript bemüht man sich etwas umständlich, Wörter zu erraten, die sich die Gegner ausgedacht haben: mittels Karten kann man sie nach Buchstaben fragen, die am Anfang oder Ende ihres Wortes vorkommen, darf auch das Wörterbuch beiziehen und sich so und in anderer Art an die gesuchten Begriffe herantasten.



Erstaunlicherweise scheint nur Jumbo an die Fußball-WM zu denken: in ihrem Worldcup kauft man in einer ersten Phase auf einer monopolyartigen Umlaufbahn Karten, die eine möglichst hochdotierte Mannschaft ergeben – in der zweiten Phase spielt man diese Karten aus, bewegt dabei den Ball den Spielerstärken entsprechend übers Feld und versucht, die drei gegnerischen Verteidiger zu umspielen. Man wird hier allerdings noch prüfen müssen, ob die Spielmechanik hält, was die Spielidee verspricht – ich habe da meine Zweifel: zuviel scheint in der ersten Phase durch Zufall entschieden zu werden, zu wenig kann wohl der Verteidiger in der zweiten Phase unternehmen. Vielleicht muß man da selbst etwas an den Regeln herumbasteln – denn ein Spiel zur WM wäre ja wirklich wünschenswert.

Mit Super Senso für Solo-, Team- und Zweierspiele erweiterte Milton Bradley seine Senso-Serie und setzt mit Super Blockbuster die Microvision-Reihe fort: hier muß nun nicht nur eine dreireihige Mauer demoliert werden, sondern man soll gleichzeitig auch eine andere Mauer vor den zurückprallenden Kugeln schützen.

Ein unmoralisches Lügen- und Bluffspiel mit Karten ist Zoll, bei dem man Warenkarten möglichst billig über die Grenze zu bringen und sie dann ungestraft dem Nachbarn anzudrehen versucht. Wird man bei einer Falschdeklaration erwischt, zahlt man Buße – erhält aber Schmerzensgeld, wenn man zu Unrecht verdächtigt wurde, und eine Belohnung, wenn man selbst einen Defraudanten auf frischer Tat ertappt hat.

Gleich zwei verschiedenartige Spielmöglichkeiten bietet das elektronische Trubbel: der Computer kontrolliert, welchem der beiden Spieler es zuerst gelingt, aus Würfeln eine diagonale oder gerade Viererreihe zu bilden, wobei diese gemeinsam auf einer 4 x 4-Grundfläche einen Turm erbauen. Die Schwierigkeit besteht darin, daß man immer auch mit den bald einmal unsichtbaren Würfeln im Innern des Gebäudes rechnen und in allen Dimensionen denken muß. ▷

SPIEL

Der Würfelturm ist gleichzeitig aber auch ein Labyrinth: es gilt (mit dem Computer als Schiedsrichter) den Eingang und den ganzen, komplizierten Weg zum Ausgang zu finden.

Viel Action, Computer-Sound und etwas Sword-&-Sorcery-Romantik bietet Atlantis (USA: „Dark Tower"), bei dem der Spieler – allein oder gegen andere – zwar viele Entscheidungen treffen kann, letztlich aber doch dem Zufall und dem Computer ausgeliefert ist.

Wackere Ritter ziehen aus, um in den schwer bewachten und elektronisch gesicherten schwarzen Turm einzudringen und dort das magische Szepter zu holen . . .

Sahitam, Zauberstein, Fülle, Märchenwald und Lichtstein (Odin-Spiele, Pochgasse 52, D-7800 Freiburg) sind wohl keine Spitzenspiele: es wird gewürfelt, und man strebt mehr oder weniger mühselig dem Ziel zu, wobei man auch den Mitspielern helfen und ihnen Würfelpunkte überlassen kann – und sie werden vielleicht auch wegen der angehängten philosophisch-religiös verbrämten Kommentare nicht jedermanns Geschmack entsprechen –, aber diese Werke zweier Idealistinnen sind zweifellos sehenswert: in gediegenen Holzgehäusen kommen liebevoll entworfene Spielpläne in geschmackvollen Farben und mit goldgeprägten Verzierungen sowie handgefertigte, teils doppelt gefärbte Steine aus einem glasartigen Kunststoff – prächtig, und sicher mehr wert, als die 30, 40 Mark, die man dafür bezahlt.

Bei Parker vermißt man „Merlin" und auch den neuen „Super-Merlin" werden wir nicht zu Gesicht bekommen: die Firma Märklin hat wegen der Namensähnlichkeit prozessiert und – man staune – gewonnen . . .

Während Parker-USA in diesem Jahr mit einem elektronischen „Monopoly Playmaster" herausgekommen ist – einem Zusatzgerät, das inklusive Licht- und Toneffekte ein schnelleres Spiel ermöglicht – müssen wir uns hier mit einer (immerhin prächtigen) Replik der deutschen Monopoly Ausgabe 1936 begnügen: die limitierte Auflage bringt den alten Berliner Plan, Reichsmark-Noten und Gebäude sowie Würfel aus Holz. Ebenso wie diverse Parker-Video-Spiele (u. a. „Frogger") wird aber auch die computerisierte Monopoly-Version im nächsten Jahr da sein. Oder wie Parker-USA dazu meint: das Beste kommt erst noch . . . *Walter Luc Haas*

Nun zu den Schachcomputern. Neuling auf der Spielwarenmesse in Nürnberg war das deutsche Tochterunternehmen der amerikanischen Firma Fidelity Electronics, das drei neue Schachcomputer, alle mit automatischer Zugerfassung, vorstellte. Preiswertestes Gerät im Angebot ist der Mini Sensory Chess Challenger, der sowohl am Netz als auch mit Batterien oder Akkus betrieben werden kann. Höhere Ansprüche werden von Sensory Chess Challenger „6" erfüllt, der 6 Spielstufen besitzt und ebenfalls netzunabhängig ist. Spitzenmodell ist der Sensory Chess Challenger „9", der mit einem starken Schachprogramm ausgestattet ist (neun Spielstufen) und die gegnerische Denkzeit laufend zur Analyse der Partie ausnutzt.

Die amerikanische Firma Applied Concepts, vertreten durch ihren Deutschlandvertrieb Sandy Electronic, präsentierte Destiny Mini Master, den ersten Schachcomputer mit Duplo-Eingabetechnik (Sensor- oder Tastatureingabe), dessen Schachprogramm eine Weiterentwicklung des bekannten Programms Sargon 2,5 ist.

Große Beachtung fand das Vollsensor-Schachbrett „Mate", das in Verbindung mit einer Schachprogramm-Kassette sämtliche Heimcomputer der Typen Apple II, Commodore Pet und TRS 80 zu stark spielenden Schachcomputern werden läßt. Besonderheit für den Hobby-Programmierer: es können auch eigene Schachprogramme verwendet werden.

Die in Hongkong ansässige Firma Novag stellte erstmals in Europa einem größeren Interessentenkreis ihren Schachautomaten Novag Chess Robot vor, der mit Hilfe eines Roboterarmes die zu ziehende Figur greift und auf die neue Position setzt. Auf Wunsch können auch Zufallspartien oder Klassische Schachpartien automatisch gespielt werden, ohne daß eine Taste betätigt werden muß.

Der einzige deutsche Hersteller von Schachcomputern, die Münchner Firma Hegener & Glaser, präsentierte das Modul Mephisto II. Dieses auswechselbare Schachprogramm verleiht dem seit August 1980 erhältlichen Grundgerät Mephisto eine ansehnliche Steigerung der Spielstärke. Mit ca. 30000 Einheiten, die im Jahr 1981 von Mephisto I verkauft wurden, entfielen ca. 40 Prozent des Schachcomputer-Umsatzes in der Bundesrepublik Deutschland allein auf dieses Gerät.

Die ebenfalls in München ansässige Firma Consumenta Computer stellte den äußerlich sehr ansprechenden Prototyp eines Sensor-Schachcomputers mit der Bezeichnung Conchess Monarch vor. Knüller ist der von der Firma genannte Preis von unter 1000,– DM, der ermöglicht werden soll durch die Fertigung in Irland. *Björn Schwarz*

WISE

An alle Eltern, die sich auf den „Schutzengel" allein nicht verlassen wollen.
Man kann nicht immer und überall dabei sein. Eltern wissen das. Und handeln danach. Nicht mit übertriebener Vorsicht, sondern mit sinnvoller Vorsorge.

Wenn Sie das auch so sehen, ist es Zeit, mit uns zu sprechen.

Wir setzen neue Maßstäbe.
Mit Leistungen, die diesen Anspruch halten. Zum Beispiel:
Volksfürsorge Privathaftpflichtversicherungen bieten Eltern mit ihren Kindern Versicherungsschutz bis zu 1 Million DM pauschal für Personen- und Sachschäden und kosten monatlich weniger als 8 Mark.

Aber die Volksfürsorge hat noch mehr: Volksfürsorge-Ausbildungs- und Ausstattungsversicherungen haben besonders niedrige Beiträge und hohe Überschußbeteiligung. Und zählen deshalb zu den günstigsten auf dem Versicherungsmarkt.

Die Kinder-Unfallversicherung der Volksfürsorge bietet einen großen Leistungsumfang und ist mit einem Jahresbeitrag ab 12,60 DM außerordentlich preiswert.

Es gibt immer ein paar Gründe mehr, mit uns zu sprechen.
Weil wir stets Verbrauchernähe spürbar machen. Mit vernünftigen Preisen, umfassendem Versicherungsschutz, kundennahem Service und stets neuen Ideen.

Fragen Sie einen unserer 35.000 Mitarbeiter. Er hat für alles eine Lösung: Lebens-, Sach- und Rechtsschutzversicherungen, Bausparen.

Keine Sorge-
Volksfürsorge

Karnöffel – das Kartenspiel der Landsknechte

Unsere Reihe über Kartenspiele und Spielkarten wollen wir in der Zeit beginnen lassen, als die Spielkarten noch jung waren. Die ältesten erhaltenen Spielkarten sind Meisterwerke der Miniaturmalerei, sie sind besondere Schätze in den Sammlungen der Museen.

Typisch für das, was Kartenspieler damals in der Hand hielten, sind sie nicht. Die Volksspielkarten, wie wir sagen, wurden nicht mit der Hand gemalt, sie wurden gedruckt, vom Holzstock. Unter Verwendung einer Schablone färbte man sie mit drei oder vier Farben ein. Solche Karten sind selten und dann nur zufällig erhalten.

Noch weniger als über die Spielkarten dieser Frühzeit wissen wir über die Spiele, die man mit den Karten machte. 1377 unserer Zeitrechnung werden die Karten zum ersten Mal in Florenz erwähnt. Es umgibt sie von Anfang an die Atmosphäre orientalischer Herkunft. Es ist typisch für die Karten und läßt einen Schluß auf die Spielregeln zu, daß die meisten frühen Erwähnungen Verbote sind. Wie andere Glücksspiele werden nun auch die Karten verboten.

Ihre Vorteile gegenüber dem Würfel fallen ins Auge: eine Partie dauert länger, das Spielgeschehn ist komplexer, vor allem weiß kein Spieler, was seine jeweiligen Mitspieler haben. Im Gegensatz zu Würfel und Brettspielen überschaut bis zum Ende keiner die Gesamtsituation.

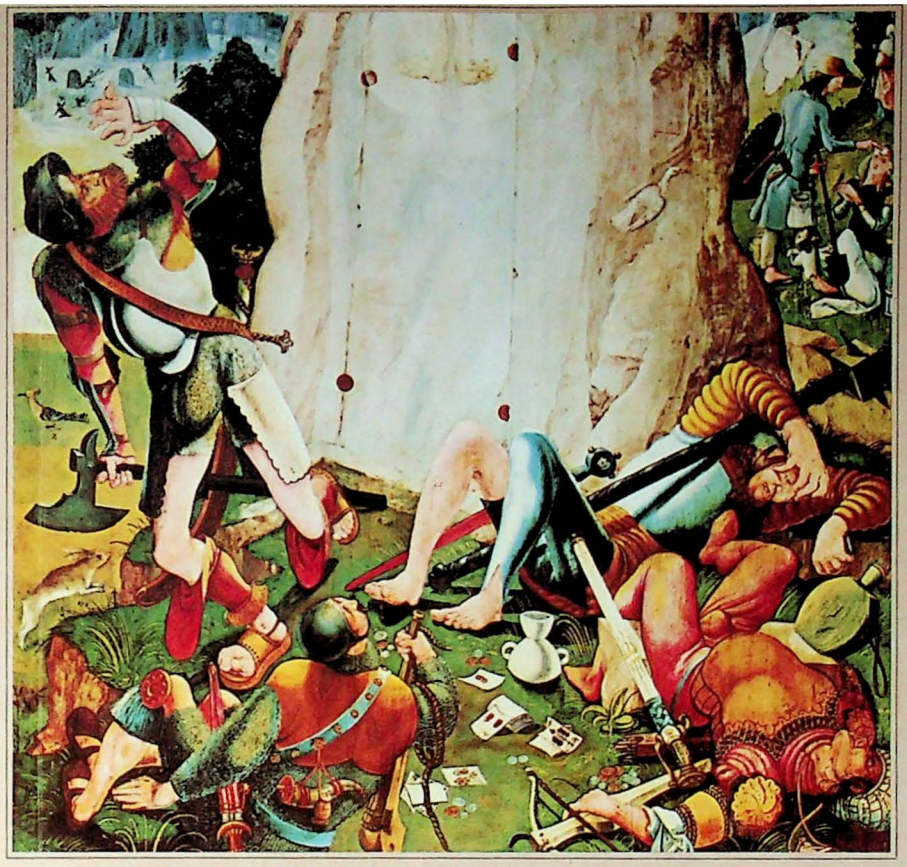
Eines der ältesten Kartenspiele, über die wir uns ein genaues Bild machen können, ist das *Karnöffel,* das Kartenspiel der Landsknechte. Im Jahre 1978 legte der Wiener Forscher Rudolph von Leyden die Ergebnisse seiner vieljährigen Ermittlungen zu diesem Spiel vor, das wahrscheinlich im ersten Viertel des 15. Jahrhunderts im oberdeutschen Sprachgebiet entstanden ist. Dieses Spiel ist kein reines Glücksspiel, es ist ein Kombinationsspiel, das allerlei Geschick erfordert. Es scheint sehr populär gewesen zu sein, denn in Predigten und Schmähschriften wird es immer wieder als Gleichnis verwendet.

Höchste Karte im Spiel ist der „Karnöffel", der Trumpf-Untermann (oder Bube, wie der Unter im Spiel mit französischen Farbzeichen heißt). Es sticht Karten, die auf den Namen „Papst", „Kaiser" oder „König" hören; der *Karnöffel* ist ein echtes Kind jener sozialen Schichten, die im 15. Jahrhundert zur Macht strebten und damit das Mittelalter beendeten.

Auch auf den Karten selbst ist der Untermann alles andere als jemand, der die höfische Etikette beachtet: Es gibt Karten, auf denen sich die Untermänner vorne und hinten entblößen, demonstrativ in die Gegend pinkeln oder sich anderweitig rüpelhaft benehmen.

Das umfangreiche Regelwerk von *Karnöffel* können wir hier nur andeutungsweise erklären.

Gespielt wird mit einer deutschen Karte von 48 Blatt (Farben: Eichel, Blatt, Herz, Schelle). Im Handel der Bundesrepublik ist ein solches



In diesem Ausschnitt eines Tafelbildes, das Jörg Ratgeb Anfang des 16. Jahrhunderts für die Kirche in Herrenberg malte, werden Karnöffel spielende Landsknechte vom Licht des zum Himmel fahrenden Christus geblendet.

Spiel nicht mehr zu haben. Leser, die in ihren alten Familienbeständen doch noch eines finden, können die Regeln bei uns anfordern (DM 3,– in Briefmarken, Stichwort *Karnöffel, SpielBox,* Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2).

Die Wiener Spielkartenfirma Ferd. Piatnik hat sogar den Reprint einer alten und vollständigen Kartenserie zusammen mit einem schönen Begleitheft aufgelegt, in dem geschichtliche Hintergründe und Regeln ausführlich dargestellt werden. (Bezugsquelle für die Bundesrepublik: „Spielunke", Godesberger Allee 108, 5300 Bonn 2. Preis: DM 89,– plus DM 3,80 Versandspesen.)

Nun ein Einblick in die Regeln:

In absteigender Rangfolge sind die Kartenwerte: König, Ober, Unter, Banner (= 10), 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, Daus (= 2). Diese Rangfolge gilt im Spiel für jede bis auf die Trumpffarbe. Das Spiel kann von zwei, vier, sechs oder acht Spielern gespielt werden. Die Spieler bilden zwei Parteien.

Die Trumpffarbe wird beim Geben der Karten ermittelt. Und zwar: Der Geber gibt jedem Spieler fünf Karten in drei Runden. In der ersten Runde gibt er jedem Spieler eine Karte mit dem Bild nach oben. Die niedrigste Karte dieser ersten Geberrunde zeigt die Trumpffarbe an.

Diese erste Geberrunde ist mit einer Steigerung verbunden. Gesteigert wird um eine Erhöhung des Spielwertes des gesamten Spieles, wohlgemerkt in einer Phase, wo die Spieler noch nicht ihre Karten kennen. Geht die Gegenpartei bei der Steigerung nicht mit, dann ist die Partei für die Vorderhand (die Bieten muß) gewonnen, ohne daß mehr als eine Karte ausgeteilt ist.

Nach Abschluß der ersten Geberrunde werden nun die Karten verdeckt ausgeteilt. Auch innerhalb dieser Verteilung ist die Möglichkeit einer Steigerung des Einsatzes, der Punkte also, gegeben.

Hat während des Kartengebens keine Partei aufgegeben, beginnt das Stechen. Die Vorderhand spielt zum ersten Stich aus. Wer den Stich gewonnen hat, ist selber am Spiel. Das Spiel endet, sobald eine der beiden Parteien drei Stiche gewonnen hat.

Die drei höchsten Karten der Trumpffarbe haben spezielle Namen: der Unter heißt – wie festgestellt – *Karnöffel,* Die Sechs heißt der *Papst* und der Daus (die 2) heißt der *Kaiser.* Diese drei sind in der gegebenen Reihenfolge die stärksten Karten im Spiel. Die Stichkraft der übrigen Trumpfkarten ist durch die Regeln geklärt.

Die alten Regeln hat Michael Dummet, Professor für Logik an der Universität Oxford, rekonstruiert. Dabei hat er Nachfolger des *Karnöffel*spiels verwendet, etwa das *Kaiserjass* aus der Innerschweiz oder das *Knüffeln,* das noch heute in Friesland gespielt wird.

Detlev Hoffmann

Das SPIEL

Rentzelstraße 4 / Ecke Grindelallee - 2000 Hamburg 13 - Telefon 040 / 44 86 87

Sorcerer's Cave. Schätze und Monster erwarten die Spieler in einem unbekannten Höhlensystem. Variabler Spielplan. Deutsche Anleitung. 40,-

Öko. Ein Wirtschaftsspiel in dem Ökologie und Lebensqualität berücksichtigt werden. 32,-

Abenteuerinsel. Ein Würfelspiel für Kinder ab 5 in dem es auf Zusammenarbeit ankommt, da man nur gemeinsam gewinnen kann. 27,80

Mensch, spiel mich. Enthält 46 Spiele aus dem 18. und 19. Jahrhundert und Spielsteine. 49,-

Geister. Wer zuerst seine bösen Geister verliert oder dem Mitspieler die guten Geister nimmt, gewinnt. Taktikspiel für 2. 38,-

Tarotkarten. Die klassischen 78 Karten zum Wahrsagen und Kartenspielen. 6 × 11 cm. 18,-
Wahrsagen mit Tarot, Buch, 105 S. 14,80

Die Geister die Sie riefen...

Versandbedingungen:
Alle Preise enthalten Mehrwertsteuer. Die Lieferung zuzüglich 4,00 DM Versand- und Verpackungspauschale. Bei Lieferung per Nachnahme trägt der Empfänger die Nachnahmegebühr.

Menge	Artikel	Preis/Stück

☐ 1 Post/Bankscheck über ..... + 4,00 DM liegt bei

☐ Lieferung per Nachnahme.

Adresse:

...sorgen für Spaß und Unterhaltung.
Als Spielezaubermeister haben wir viele weitere Spielegeister aus aller Welt in unserem 80-seitigen Katalog mit Foto und Spielbeschreibungen zusammengetragen.

Diesen Katalog versenden wir kostenlos an alle Spielezauberlehrlinge.
Wem dieses nicht ausreicht, der kann uns auch in unserer Spielehexenküche (Laden) in Hamburg besuchen. Hier warten über 400 Spielegeister auf ihren Meister.

Spielbesprechungen

Die Spielbesprechungen in den letzten Heften haben sich nach dem Urteil unserer Leser zu einem tragenden Element der *SpielBox* entwickelt. Sie finden auch in der Fachwelt eine große Beachtung. Auch für dieses Heft gilt:

Bewertung: Jedes Mitglied des Teams testet jedes Spiel. Aus den sieben mal sieben Bewertungen wird eine Gesamtnote ermittelt, die rechts unten auf der Besprechungsseite abgedruckt wird. 1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Die Einzelbeurteilungen veröffentlichen wir auf Seite 57.

Einfach/Schwierig: Ob ein Spiel als einfach oder schwierig beurteilt wird, hängt davon ab, wie kompliziert seine Mechanismen, und wie komplex seine Regeln sind. Auch die Anforderungen, die es stellt, werden hier einberechnet, so daß diese Wertung das „Spielgefühl" umschreibt.

Verpackung: Dabei geht es um die Funktionalität. Wie gut lassen sich die Spielmaterialien darin versorgen? Gibt es Mogelpackungen? In etwas geringerem Maße beeinflußen Haltbarkeit und graphische Aufmachung die Wertung.

Spielregeln: Hauptsächlich fällt hier der didaktische, logische Aufbau ins Gewicht – wie leicht sind sie verständlich. Wichtig sind aber auch die Vollständigkeit der Regeln, ihre Richtigkeit und Sprache.

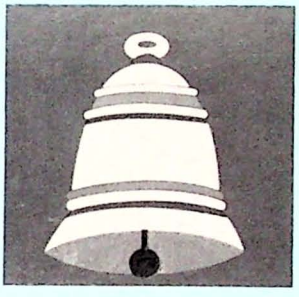
Spielmaterial: Berücksichtigt wird in etwa gleichem Maße, wie attraktiv, wie haltbar und wie zweckdienlich die einzelnen Teile sind.

Spielidee: Der Spielreiz bildet die Grundlage dieser Note, die aber auch etwas über die Originalität des Themas und der Mechanismen aussagt.

Preise: Aus wettbewerbsrechtlichen Gründen verzichten wir künftig auf die Nennung konkreter Preise. Statt dessen geben wir die jeweilige Preisgruppe an. Preisgruppe I = bis DM 20,–; II = bis DM 30,–; III = bis DM 40,–; IV = bis DM 60,–; V = bis DM 100,–; VI = über DM 100,–.

Gesamturteil: (dargestellt als Würfel): Wir versuchen, die vier Aspekte und die sieben mal sieben Wertungen in deren überwiegender Tendenz zusammenzufassen. Sechsen werden selten sein – da müßte schon rundherum alles stimmen, was bei unseren Urteilskriterien eine ganz Menge voraussetzt. Ebenso selten werden aber auch ungenügende Bewertungen sein. Für Verrisse lohnt sich der Aufwand meist nicht. Aber: Keine Regel ohne Ausnahme!

Schnipsel-Jagd



Chance für die Kleinen?

Erfinder: Heinz Wittenberg
Verlag: Spear-Spiele
Preisgruppe: I
Anzahl der Spieler: 2 bis 4
Alter: ab 7 Jahre
Spieldauer: 10 bis 20 Minuten

Schnipseljagd ist ein Kinder- und Familienspiel: da sollen die Kleinen einmal die Chance haben, auch die Großen zu schlagen – und genau das können sie hier, ohne daß man sich als Älterer sonderlich ungeschickt anstellen muß: flinke Augen, geschickte Hände und Nerven führen zum Ziel.

Während sich nämlich einer der Spieler abmüht, aus einem wirren Haufen halber Bildkärtchen die zwei zusammenpassenden Hälften herauszuklamüsern, um so das vorgelegte ganze Bild zu ergattern, hantieren die anderen wild an ihren Geschicklichkeitsspielen herum. Sobald es einem von ihnen gelingt, ein Kügelchen ins richtige Loch zu manövrieren, muß der Schnipseljäger seine Wühlerei abbrechen – und statt ihm nimmt nun der erfolgreiche Geschicklichkeitsspieler die gesuchte Bildkarte in Besitz. Wer zuerst zehn Karten errungen hat, ist Sieger.

Über die Schachtelgraphik mag man sich streiten (mir mißfällt sie) – gut aber ist, daß (allerdings auf der Rückseite versteckt) eine Kurzfassung dem Kunden hilft, sich auch ohne Verkäuferrat zu entscheiden. Die Verpackungsgröße ist dem Preis, dem Inhalt und der Funktion angepaßt (in einem Teil des Bodens werden die Bildhälften angehäuft). Das Spielmaterial ist attraktiv und solide genug, den grapschenden Kinderhänden längere Zeit unbeschadet zu widerstehen.

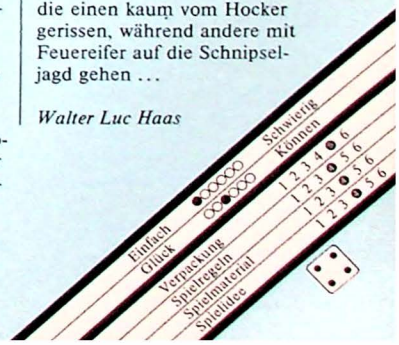
So weit, so gut. Bei den Regeln aber hätte man sich etwas mehr einfallen lassen müssen: Sollten sie nicht auch für Kinder verständlich und so übersichtlich, vielleicht gar illustriert sein, daß sie jederzeit sofort wieder wissen, wie das Spiel geht? Satzperioden über vier, fünf Druckzeilen sind für sie nur schwer zu bewältigen – eine Gliederung mit Titeln oder fettgedruckten Stichwörtern fehlt – so schrecken diese trockenen Wortanhäufungen vorerst einmal ab.

Ist das Spiel nun gut? Theoretisch nein – denn die Spieler sind so konzentriert bei der Sache, daß man weder miteinander sprechen noch auch nur sich angucken kann: die Kommunikation muß während des Spielens unterbleiben.

Theoretisch aber auch wieder ja. Gerade Kindern macht es einen Heidenspaß, wenn's hektisch wird – und das wird's, wenn alle mit Eifer dabei sind, ihre Aufgabe zu lösen.

Praktisch sind die Testresultate recht unterschiedlich: abhängig von persönlicher Vorliebe, Tageslaune, der Zusammensetzung der Spielrunde und manch Unwägbarem werden die einen kaum vom Hocker gerissen, während andere mit Feuereifer auf die Schnipseljagd gehen ...

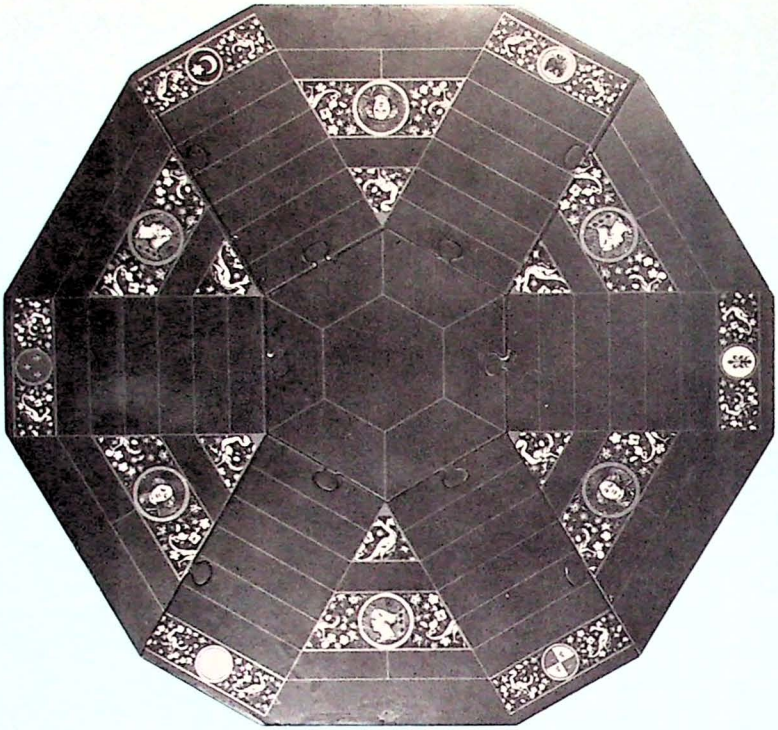
Walter Luc Haas



Medici

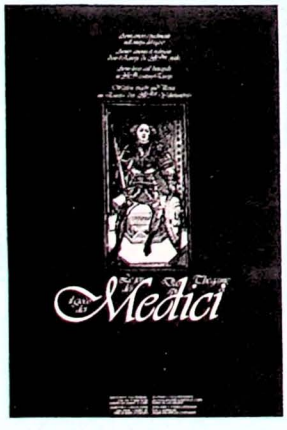
Ein Spiel für Diplomaten

Erfinder: Marco Donadoni
Verlag: IT/Intelli
Preisgruppe: IV
Anzahl der Spieler: 4 bis 6
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: 2 Stunden



Da besiegelt ein Papst das Bündnis mit dem deutschen Kaiser, indem er seine Tochter mit diesem verehelicht, und im Gegenzug geht der gleiche Papst mit der Tochter eines Sarazenenfürsten den Bund fürs Leben ein, um sich solcherart dessen Unterstützung gegen den spanischen Herrscher zu versichern. Um die historische Wirklichkeit kümmert sich *Medici,* in dem solche Szenen vorkommen können, also nicht groß, und gerade deshalb vermittelt das Spiel um „Waffen, Liebe und Verrat" einen recht lebendigen Eindruck vom Drunter und Drüber im europäischen Mittelalter.

Der Titel des von Marco Donadoni *(Empire, Ra)* entwickelten Spiels erinnert an die politische, wirtschaftliche und kulturelle Blütezeit von Florenz unter den *Medici,* den Besitzern des damals größten europäischen Bank- und Handelshauses. Im Spiel selbst steht das florentinische Fürstengeschlecht gleichrangig neben dem Papst, dem deutschen Kaiser, dem Araber, dem spanischen sowie dem französischen König und kämpft gegen die Vorherrschaft in Europa. Wie bei einem herkömmlichen Konfliktsimulationsspiel gibt es bei *Medici* eine Bewegungs- und anschließend eine Kampfphase. Über die Anzahl Schritte, die eines oder mehrere der insgesamt sechs Landheere, über die ein Spieler zu Beginn verfügt, ziehen muß, entscheidet der Würfel. Betritt man ein Feld, auf dem bereits ein gegnerisches Heer steht, bedeutet dies Kampfansage. Die Heerführer tun indessen



gut daran, den Gegner mit einer Übermacht anzugreifen, da das Kampfsystem recht simpel ist: Die Differenz zwischen den Spielsteinen gibt die Anzahl Verluste wieder, die der Verlierer vom Brett nehmen muß. Greifen also fünf arabische drei spanische Heere an, verliert der Spanier deren zwei.

Seine sechs Landheere hätte jeder Spieler schon nach kürzester Zeit verloren, wäre es nicht möglich, mit Geld zusätzliche Söldnerheere zu kaufen. Aber aufgepaßt: Auf Söldner ist kein Verlaß, denn vor den Kampfhandlungen können sie bestochen werden und fallen dann aus. Mehr Sicherheit gewähren die Bündnisse, die durch den Austausch von Botschaftern geschlossen werden. Sie ermöglichen erstens mehr Bewegungsfreiheit auf dem Spielbrett und zweitens den Zusammenschluß von Heeren mit dem Zweck, entweder Abwehr oder Angriff zu verstärken. Doch selbst diese Bündnisse sind nicht absolut sicher: Mitten in den schönsten Vorbereitungen zu einem entscheidenden Angriff kann der Verbündete die Botschafterkarte zurückgeben, und aus dem Freund wird ein Feind. Der Verrat gilt in noch weit höherem Maße für die Politehen, die in *Medici* eingegangen werden. Das Ehebündnis ist zwar verbindlicher als das diplomatische, und trotzdem, vor dem Ehebruch ist keines der europäischen Herrscherhäuser gefeit. Selbst der Papst nicht.

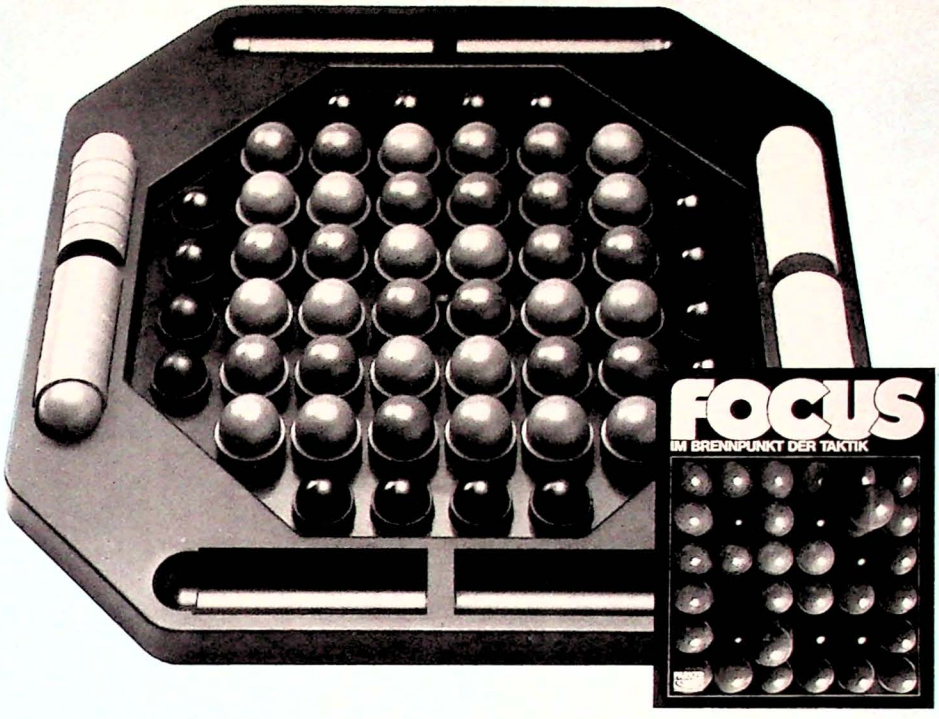
Wie in *Diplomacy* hat auch in *Medici* jener Spieler die größten Chancen, der die Kunst des Verhandelns am besten beherrscht. Die Diplomatie setzt allerdings eine sehr intensive Auseinandersetzung und Kommunikation mit den Mitspielern voraus. Ich halte daher *Medici,* das, wie bei International Team üblich, hervorragend gestaltet, aber mit schlechten Regeln versehen ist, für eines der besten Produkte der italienischen Spielemacher.

Synes Ernst

Focus

Aus dem Stand auf volle Touren

Erfinder: Sid Sackson
Verlag: Parker, General Mills
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2 oder 4
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: 30 bis 60 Minuten



Kann man sich als Jury-Mitglied etwas angenehmeres wünschen, als das vorjährige „Spiel des Jahres" beschwelgen zu dürfen?

Focus ist ein abstraktes Strategiespiel, bei dem einfach alles stimmt. Hervorragende Präsentation, Spielmaterial von kaum zu überbietender Funktionalität und geradezu vorbildlich erläuterte Regeln. Und erst das Spiel selbst!

Die Spielsteine der beiden Teilnehmer werden zu Beginn gruppenweise über das ganze Spielbrett verteilt. Dadurch besteht bereits vom ersten Zug an Gegnerkontakt, und das Spiel läuft sofort auf vollen Touren.

Ziel der Spieler ist es, sämtliche gegnerischen Spielsteine gefangenzunehmen. Eine Gefangennahme erfolgt, indem man einen eigenen Stein über einen des Gegners stülpt. Auf diese Weise entstehen Türme, deren Zugweite sich nach ihrer Höhe richtet. Wächst allerdings ein Turm über fünf Steine hinaus, so müssen die überzähligen Steine von unten weggenommen werden. Soweit sich darunter gegnerische Steine befinden, scheiden sie endgültig aus, während eigene Steine als Reserve dienen und wieder ins Spiel gebracht werden können.

Über Sieg und Niederlage entscheidet letztlich, wer die größeren Reserven zu bilden vermocht hat, weil Reservesteine auf jedem beliebigen Feld wieder eingespielt werden dürfen, selbst wenn es von einem gegnerischen Stein oder Turm besetzt ist. Dabei lassen sich Reservesteine auf zwei verschiedenen Wegen sammeln. Entweder man kapert gegnerische Türme, oder man führt eigene Türme so zusammen, daß sich der gewünschte Überschuß ergibt.

Wichtig ist auch, auf die Zusammensetzung der Türme zu achten. Liegt etwa bei einem gegnerischen 5er-Turm ein Stein der eigenen Farbe zuunterst, so läßt sich der Turm bequem mit einem Reservestein übernehmen, ohne daß sich der Bestand an Reservesteinen verringert.

Spieler Rot ist am Zug; er springt mit seinem Zweier-Turm über den Vierer-Turm hinweg und landet auf dem grünen Dreier-Turm.

Weitere Impulse für das taktische Vorgehen ergeben sich aus der Möglichkeit, nur mit einem Teil der Steine eines bedrohten Turmes abzurücken. Dadurch wird dem Gegner nicht nur ein attraktives Angriffsobjekt entzogen, sondern es vergrößert sich zugleich der eigene Einflußbereich, wobei noch insbesondere der zurückgelassene Turmteil durch die abgezogene Spitze vor einer Attacke geschützt wird.

Im Gegensatz zu den meisten Strategiespielen eignet sich *Focus* auch für vier Teilnehmer. Dabei führt zwar jeder Steine verschiedener Farbe, jedoch bilden je zwei sich gegenübersitzende Spieler ein Team. Es empfiehlt sich, vor Spielbeginn zu vereinbaren, ob gegenseitige Beratung zulässig ist oder ob sich die notwendige Abstimmung unter den Partnern allein über die im Spielverhalten verschlüsselten Botschaften ergeben darf.

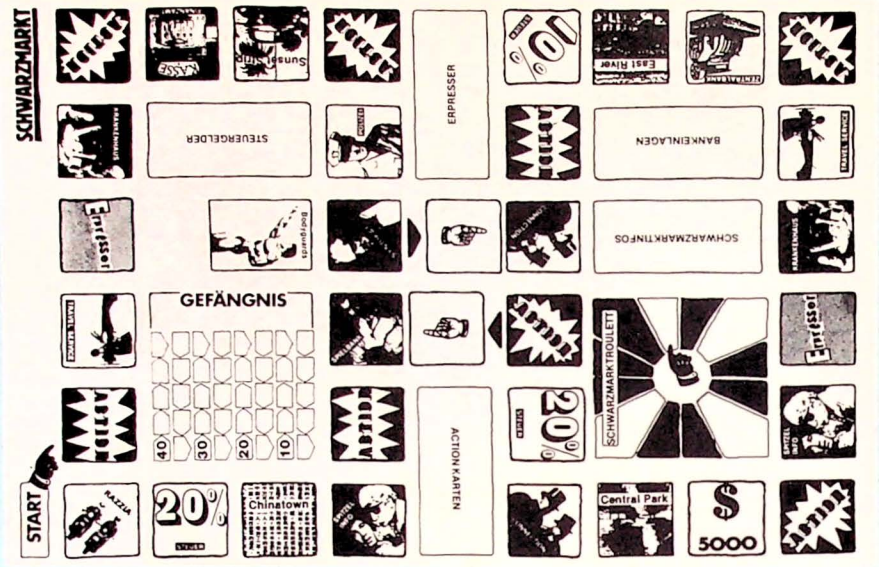
Zu verdanken haben wir *Focus* dem in der vorigen Ausgabe der *SpielBox* porträtierten amerikanischen Spiele-Erfinder Sid Sackson. Er hatte dieses Spitzenprodukt spielerischer Phantasie bereits im Jahre 1963 ersonnen und in einer jetzt im Hugendubel-Verlag unter dem treffenden Titel „Spiele anders als andere" erschienenen Sammlung raffinierter Spiele veröffentlicht.

Weshalb es bloß immer so lange braucht, bis Spiele wie *Focus* oder auch das ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellte *Epaminondas* den Weg auf den deutschen Spielemarkt finden!?

L. U. Dikus

Schwarzmarkt

Erfinder: K. Feyerabend, W. Giese
Verlag: New Lit, Dagobertstr. 20, 6500 Mainz
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 4 bis 6
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 1 Stunde



Al Capone würfelt nicht

„Die Opfer der Bandenkriege in eigener Fabrik zu Kerzen verarbeitet und dem Vatikan angeboten. Lohn für die Bestattung: 15 000 Dollar."

„Aktion-Karten" nennen die Spielemacher die perforierten grünen Pappe-Schnipsel, auf denen solch grob-humorige Anweisungen zu lesen sind. Die Zeit Al Capones nämlich ist der thematische Hintergrund von *Schwarzmarkt.* Prohibition, Bandenkrieg, amerikanische Mafia, das sind so die Stichworte. Der Name selbst, *Schwarzmarkt,* dürfte eher eine Verlegenheitslösung sein, es ließ sich wohl kein passenderes deutsches Wort finden.

Wer nun glaubt, dies sei ein Spiel ähnlich dem amerikanischen Gegenstück *Organized Crime,* das das Geschehen von damals, vereinfacht natürlich, nachbildet, wo also im Spiel Entscheidungen zu fällen sind wie einst von Al Capone in Wirklichkeit – wer das glaubt, irrt.

Schwarzmarkt gehört vielmehr zu den Spielen, wo man nach Würfelaugen im Kreis

herum läuft; es gehört zu dem großen Rattenschwanz, den *Monopoly* seit seinem Welterfolg hinter sich herzieht (z. B. *Klassenkampf, Karriere* oder als Parodie *Mad*). Wie das Spiel abläuft, läßt sich dann schon ahnen: Kommt man auf bestimmte Felder, so gibt es Kärtchen, die sich woanders – Würfelglück vorausgesetzt – versilbern lassen. Auf weiteren Feldern wiederum kann man die Zentralbank oder das Finanzamt überfallen; es gibt ein Spielbankfeld, das unvermeidliche Gefängnis, und man darf natürlich seine Mitspieler berauben, trifft man auf sie unterwegs. Sieger ist, wer zuerst 200 000 Dollar erlangt und eine Runde lang hält.

Was nun die Herausforderungen angeht, die *Schwarzmarkt* an die Spieler stellt, so sind diese nur scheinbar. Man kann z. B. anfangs versuchen, möglichst häufig ins Gefängnis zu kommen, um schnell an Erfahrungschips zu gelangen, die das Würfelglück verbessern. Man kann auf der Spielbank sein Geld setzen – man kann es aber auch bleiben lassen. Nach ein, zwei Stunden Spiel stellt sich nämlich heraus: Was immer man tut, es ist eigentlich egal, letztlich entscheidet der übermächtige Würfel. Ein guter Wurf oder eine gute Karte für den Gegner oder Pech für einen selbst, und alles ist neu gemischt. Beginnen sich die Texte auf den Kärtchen zu wiederholen, war man auf jedem Feld einmal, so ist die Luft raus, den Rest regiert der Zufall. Glänzt die Verkleidung nicht mehr, so hat das Spiel nur geringen Reiz. Männer wie Al Capone würfeln eben nicht.

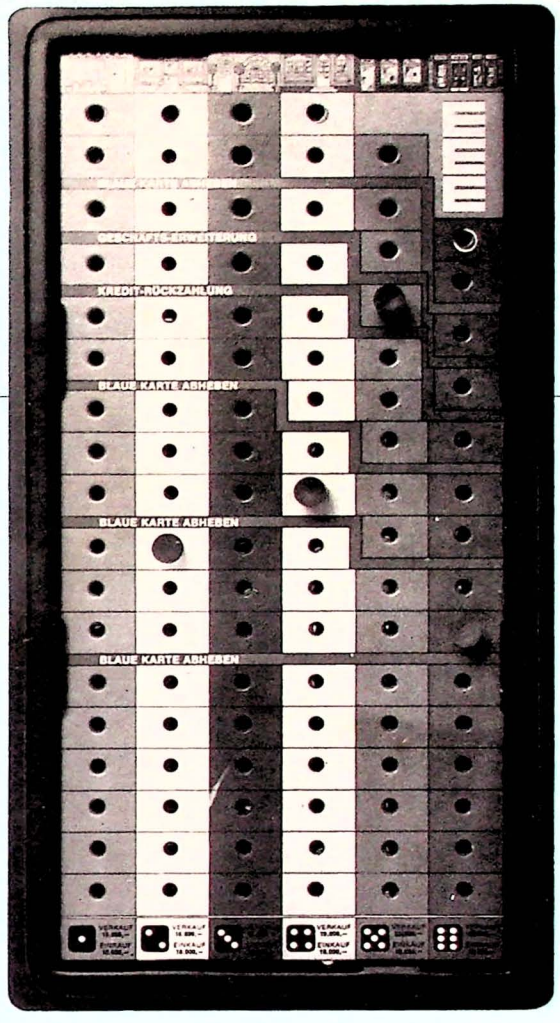
Es geht übrigens beim Spielen auch nicht so recht voran. Das Gesamtkapital, das im Spiel umläuft, erhöht sich nur langsam, entsprechend langsam bekommt jemand den Siegbetrag zusammen. Da der Zufall immer wieder alles durcheinanderbringt, entsteht der Eindruck, alles trete auf der Stelle. Eine Regeländerung brächte hier Abhilfe, nämlich: Kein Geld geht zurück in den Stock, sondern statt dessen zur Zentralbank. Es dürfte nicht die einzige Regelfrage sein, mit der sich Interessenten herumzuschlagen haben; was Regelunklarheiten angeht – da freilich gehört *Schwarzmarkt,* ausstattungsmäßig sonst eher schlicht, zur Spitzenklasse.

Edgar Forschbach

Economy

Die Spannung steigt ständig

Erfinder: Dr. Erich Ebert
Verlag: Piatnik/F. X. Schmid
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2 bis 4
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: 45 Minuten



Wirtschaftsspiele sind in der Regel ganz oben angesiedelt. Top-Manager, internationale Finanzakrobaten und Börsenhaie – darunter steigt man selten ein.

Doch es geht auch ohne Macht, Millionen und Monopole: Da rangeln ein paar Ladenbesitzer um ganze sechs verschiedene Waren – ein vergleichsweise bescheidenes Milieu. Und doch ist daraus ein spannendes, ein gutes Spiel geworden: *Economy, Entscheidung, Erfolg* (E – E – E).

Jeder der vier Spieler erhält einen Laden. Diese Läden sind Steckbretter, auf denen sich mit Hilfe kleiner Plastikpins blaue, weiße, braune, gelbe, grüne und rote Waren einlagern lassen. Je mehr von einer Ware im Laden ist, desto länger die entsprechende Reihe Markierungsstecker. Da neu eingekaufte Waren stets oben angesteckt und Verkäufe von unten weggenommen werden, wandern die Steckerreihen langsam im Laden nach oben. Erreicht ein Spieler mit irgendeiner Warenart den oberen Rand, hat er gewonnen.

So weit, so gut und simpel. Doch vorher gibt es noch jede Menge Widrigkeiten zu meistern. Jede Warenart hat eine andere Gewinnspanne von 50 bis 220 Prozent. Damit der Profit nun nicht zum Kinderspiel wird, muß man sich die Berechtigung zu Ein- oder Verkäufen erwürfeln.

Je gewinnversprechender die Ware, desto mehr Würfelaugen sind vorzulegen. Mißlingt die Transaktion, bekommt man eine der unvermeidlichen Ereigniskarten, die meist Böses verkünden. Gelingt der Wurf, kann man bis zu drei neue Waren erwerben oder bis auf eine den vorhandenen Bestand verkaufen. Es sei denn – und das ist die entscheidende Idee von E – E – E –, einer der Mitspieler überbietet gemeinerweise den offiziellen Einkaufspreis. Oder, wenn wir verkaufen wollten: Er unterbietet den uns rechtmäßig zustehenden Verkaufspreis.

Dadurch wird natürlich einem skrupellosen Konkurrenzkampf Tür und Tor geöffnet. Verzichtet man auf einen Teil der Gewinnspanne, kann man jedem Mitspieler die lukrativsten Geschäfte abjagen.

Aber bevor man sich einem hemmungslosen Preisdumping hingibt, sollte man an die Geschäftserweiterung denken. Die wird kurz vor Spielende fällig und verschlingt allemal Beträge, die auch bei cleverer Geschäftsführung kaum zusammenzuraffen sind.

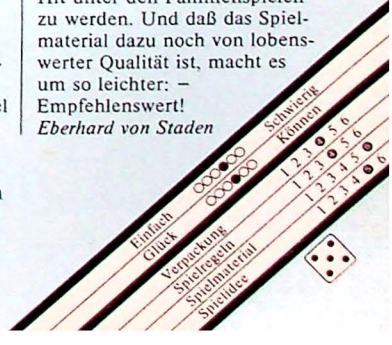
Also Vorsicht: Profit muß sein – sonst ist man im entscheidenden Augenblick nicht Sieger, sondern bankrott.

Um solche Pleiten zu vermeiden, empfiehlt es sich schon, planmäßig vorzugehen. Eine mögliche Taktik könnte so aussehen: Zu Beginn handelt man mit braunen oder gelben Waren bei mittlerem Profit. Die nötigen 3er und 4er wird man oft genug würfeln. Hat man so ein kleines Finanzpolster zusammen, wechselt man auf grüne Waren. Hier muß man für alle Geschäfte mindestens eine 5 würfeln. Das Risiko ist groß, aber der Profit auch. Mit zwei bis drei Coups sollte man die nötigen Mittel für die Geschäftserweiterung zusammenhaben.

In der Endphase versucht man dann, so schnell wie möglich mit einem Ramschartikel große Umsätze zu machen. Viel Geld ist dabei nicht mehr zu verdienen, aber die Stecker wandern schnell nach oben, dem Sieg entgegen. Inzwischen werden auch die Mitspieler gemerkt haben, was läuft, und der schöne Plan löst sich im allgemeinen Chaos ruinöser Preiskämpfe auf. Jetzt kommt es auf die letzte Mark – oder besser den letzten Dollar an.

Gerade wegen dieser ständig ansteigenden Spannungskurve, die kurz vor Spielende ihren Höhepunkt erreicht, hat E – E – E das Zeug, zu einem Hit unter den Familienspielen zu werden. Und daß das Spielmaterial dazu noch von lobenswerter Qualität ist, macht es um so leichter: – Empfehlenswert!

Eberhard von Staden



Erfinder: Ideal Toys Product Development
Verlag: Arxon
Preisgruppe: V
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: 30 bis 60 Minuten

Generäle

Eine Flagge geht auf Reisen

Der hohe Preis eines Spiels steht häufig nicht in Relation zum Spielwert, insbesondere dann nicht, wenn es sich um ein Elektronikspiel handelt.

Wer das Spiel *Stratego* (Jumbo) kennt, der mußte sich fragen, wann denn nun auch hierzu eine elektronische Fassung vorliegen würde. Nun, die diesjährige Nürnberger Spielwarenmesse präsentierte sie vom selben Hersteller; aber bereits seit dem vergangenen Jahr liegt mit *Generäle* ein Spiel vor, das einen ähnlichen Handlungsablauf besitzt.

Jeder der beiden Spieler verfügt über ein Armee, die aus 21 Spielsteinen besteht (vom 5-Sterne-General bis zum Agenten und zu einer Flagge). Auf den 72 Feldern des Spieltableaus entwickelt sich eine halbstrategische Schlacht mit dem Ziel, entweder die gegnerische Flagge zu erbeuten oder mit der eigenen Flagge die hinterste Reihe des Kontrahenten zu erreichen.

Zu Beginn des Spiels stellt jeder Spieler seine Figuren mehr oder weniger willkürlich auf. Nur er erkennt die Bedeutung, den Rang seiner Spielsteine, nicht sein Gegenüber. Treffen zwei gegnerische Spielsteine auf benachbarten Feldern aufeinander, so kommt es zum Duell.

Jetzt endlich kommt die Elektronik zu ihrem Recht – sollte man zumindest annehmen! Beide Figuren werden auf einen Prüfstand gestellt, und – o Wunder der Technik! – es beginnt zu piepsen und zu leuchten. Ohne daß beide Spieler, wie bei *Stratego* üblich, den Rang ihrer Figuren zu erkennen geben müssen, steht so völlig sprachlos fest, wer die minderwertigere zu opfern gezwungen ist. Auf diese Weise lichtet sich das (Schlacht-)Feld im Laufe der Zeit.

Aus den Duell-Ausgängen wird man Rückschlüsse für das weitere Vorgehen ziehen müssen. So weiß man zwar nicht, wem exakt man eine erneute Niederlage zu verdanken hat, doch man muß davon ausgehen, daß man nur mit einer höherwertigen eine Chance hat, den gefährlichen Aggressor in die Schranken zu weisen.

Zwei Agenten spielen auf jeder Seite eine besondere Rolle. Sie können *alle* Figuren schlagen mit Ausnahme der sogenannten „Privates", können jedoch *nur* von eben diesen geschlagen werden; selbst mehrsternige Generäle sind hilflos! Dem geschickten Einsatz der Agenten kommt also eine vielleicht spielentscheidende Bedeutung zu.

Generäle ist ein unterhaltsames strategisches Spiel, sofern eine solche Kombination möglich ist. Das soll heißen: Zumindest am Anfang des Spiels überwiegen Zufallsfaktoren. Beim besten Willen ist nicht erkennbar, mit welchen Figuren der Gegner zieht. Man muß durch Duell-Opfer Erfahrungen sammeln, um Rückschlüsse ziehen zu können, die dann ein halbwegs strategisches Vorgehen zulassen. Bluffen ist jedoch durchaus an der Tagesordnung! So kann man versuchen, die am meisten gefährdete Figur, die Flagge, gedeckt durch Hilfstruppen, auf die Reise zu schicken, um vielleicht einen Überraschungscoup zu landen.

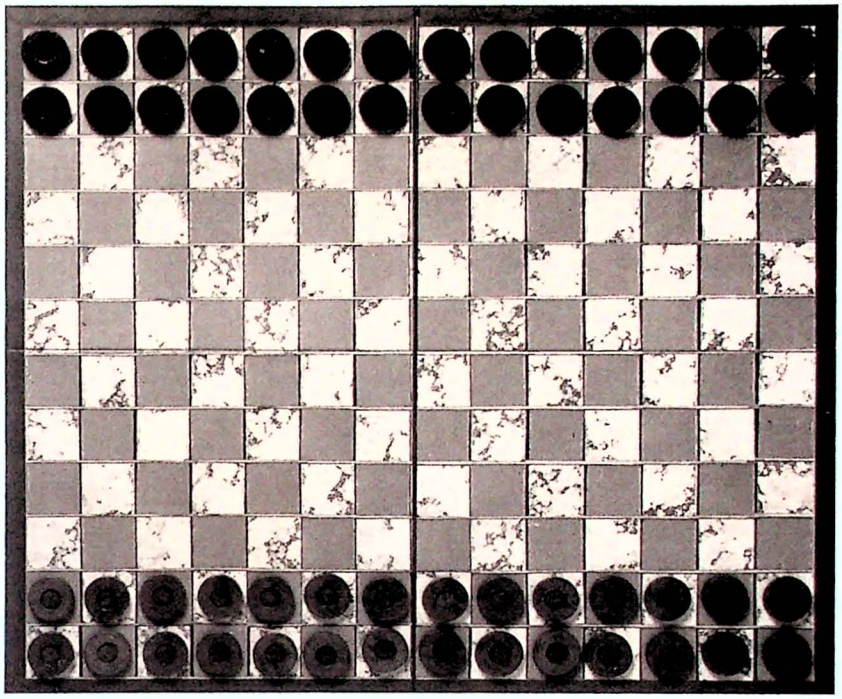
Ist die Elektronik bei diesem Spiel überhaupt erforderlich? Sicher nicht, auch wenn die durch unterschiedliche Verzahnungen der Spielsteine ermöglichten Informationen des sehr einfachen „Computers" die genaue Einschätzung von Duell-Siegen längere Zeit etwas vage erscheinen lassen und zu vorsichtigem Taktieren zwingen. Dies macht wohl den wesentlichen Unterschied zu *Stratego* aus.

Helge Andersen

Epaminondas

Eine originelle Spielidee

Erfinder: Robert Abbott
Verlag: Bütehorn-Spiele, Buchholz-Verlag
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: 30 bis 60 Minuten



Der amerikanische Computerfachmann Robert Abbott ist immer gut für originelle Spielideen. Sie reichen von ungewöhnlichen Kartenspielen (siehe letzte *SpielBox* Seite 64) über sonderbare Spielabläufe, bei denen zu ratende Buchstabenkarten auf den Köpfen der Spieler stecken *(Egghead)* bis hin zu schwierigen, induktiven Denkprozessen *(Eleusis)*. In den sechziger Jahren erfand er ein amüsantes Taktikspiel, das er *Crossings* nannte und bei Sid Sackson *(A Gamut of Games)* veröffentlichte.

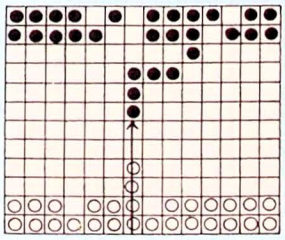
Darum geht es: Zwei oder mehrere gleichfarbige Steine, die waagerecht, senkrecht oder diagonal nebeneinanderstehen, dürfen zu einer „Phalanx" zusammengefaßt werden. Diese Schlachtordnung zieht dann auf einem Schachbrett im Gänsemarsch maximal so weit, wie sie Steine hat. Trifft sie dabei frontal auf eine schwächere „Phalanx" des Gegners, so wird deren vorderster Stein aus dem Spiel genommen. Gewonnen hat, wer bis zur gegnerischen Grundlinie durchbrechen kann.

Vor zwei Jahren wurde das originelle *Crossings* kräftig aufgemotzt. Zunächst bekam es nach dem thebanischen Feldherrn, der 371 v. Chr. die Spartaner in Folge der von ihm erfundenen „schiefen Schlachtordnung" besiegen konnte, den Namen *Epaminondas*. Damit die Griechen schlagkräftiger durchbrechen können, nimmt man nun bei Scharmützeln nicht nur den vordersten Stein, sondern die gesamte geschlagene „Phalanx" vom Brett. Damit nun der Spielablauf nicht zu kurz wird, schiebt man nicht mehr zweimal 16, sondern zweimal 28 Steine ins Gefecht.

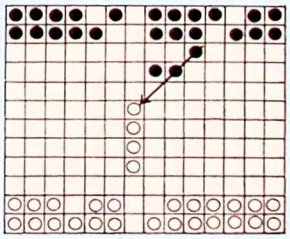
Nach der Verlagerung vom Schachbrett auf einen 14x12-Plan frohlockten die Hersteller. Nun kann man das Spiel, wie sie meinen, guten Gewissens in eine Schachtel stecken und verkaufen. Damit niemand merkt, wie wenig eigentlich außer der Spielidee geboten wird, steckten sie das Spielmaterial zusammen mit rund 80 Prozent Luft in eine silberblaue Mogelpackung. Auf Robert Abbott nahmen sie allerdings Rücksicht: Damit er sich nicht schämen muß, ließen sie seinen Namen als Autor kurzerhand weg.

Doch auch Positives ist zu vermelden: Die originelle Spielidee von Meister Abbott blieb erhalten, die Spielregel ist ausführlich bebildert und gut gestaltet, die Holzspielsteine sind von allerbester Qualität. Beim Spielplan stören allerdings – zumal da es ein Schiebespiel ist – die unregelmäßigen Faltkanten. Sie bringen die Schlachtreihen der Thebaner und Spartaner manchmal zum Stolpern.

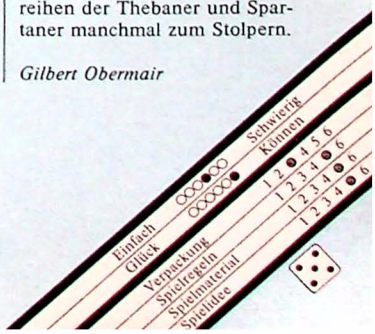
Gilbert Obermair



Weiß hat eine Viererphalanx gebildet, stößt nach vorne und vernichtet eine schwarze Dreierphalanx vollständig.



Im Gegenzug greift eine schwarze Zweierphalanx einen einzelnen weißen Stein diagonal an und schlägt ihn.



Jamaïca: Ein Spiel von Piraten und Seeschlachten

Christoph Kolumbus entdeckte die Insel Jamaica am 5. Mai 1494 während seiner zweiten Expedition und gab ihr den Namen „Santiago". Kolumbus kam von Haiti („Hispaniola") und war immer noch auf der Suche nach dem Gold und den Gewürzen Ostindiens.

Aber er fand weder Indien noch Gold in größeren Mengen. Zu dem erhofften, unermeßlichen Reichtum kam Spanien erst, als 1519 Cortez Mexiko eroberte und als Pizarro 1531 Peru mit seinen reichen Gold- und Silberminen brutal unter seine Herrschaft brachte.

Die erbeuteten Reichtümer, meistens Silber, wurden zu den Häfen Spanisch-Amerikas gebracht. Von Vera Cruz, Cartagena oder Nombre de Dios verschiffte man die Schätze nach Havanna auf Kuba. Hier startete einmal im Jahr die legendäre spanische Silberflotte, um die eroberten Reichtümer nach Spanien zu bringen.

Die ersten Schiffe von Christoph Kolumbus waren die Karracke „Santa Maria" und die Karavellen „Pinta" und „Nina". Diese Schiffe waren eigentlich Küstensegler, für Hochseefahrten kaum geeignet.

Schließlich hielt die Galeone ihren Einzug. Sie war ein verbessertes Modell der Karrakke, hochseetüchtig und mit Kanonen bewaffnet.

Zwar sagt man den Portugiesen nach, daß sie die erste Galeone gebaut haben; die Spanier waren es jedoch, die diese Schiffe in großen Stückzahlen auf Kiel legten und ganze Flotten zusammenstellten.

Das bemerkenswerteste Kennzeichen der spanischen Galeone war ihr hochaufragendes Vorder- und Achterdeck. Diese hohen Aufbauten, „Hütten" genannt, boten erhebliche Vorteile. In den Aufbauten entstanden enorme Laderäume, dringend benötigt für die langen Fahrten nach Amerika. Die Höhe der Aufbauten brachte Vorteile im Kampf: Gegnerische Schiffe waren leichter zu entern, deren Mannschaften konnten von oben herab unter Beschuß genommen werden.

Die spanische Taktik – Entern feindlicher Schiffe und Niederkämpfen der Besatzung – brachte es mit sich, daß es auf den Galeonen mehr Soldaten als Matrosen gab. Die Kanonen der spanischen Galeonen, Fünfzigpfünder, hatten eine Reichweite von etwa 400 Metern.

Literatur zum Spiel

Außerordentlich spannend geschriebene Taschenbuch-Serien bieten allen, die sich für diese Materie interessieren, umfangreiches Hintergrundmaterial.

Spezialisten ist es sogar gelungen, Simulationsspiele zu entwickeln, mit denen einige der geschilderten See-Gefechte nachvollzogen werden.

C. S. Forester hat mit Horatio Hornblower einen fiktiven Seehelden geschaffen, dessen Figur Admiral Nelson stark nachempfunden ist. In elf Bänden wird die Geschichte des Horatio Hornblower erzählt, der als 17jähriger Fähnrich zur See seine Laufbahn begann.

Alexander Kent hat einen würdigen Nachfolger für Hornblower erfunden – Richard Bolitho. In bisher 13 Bänden werden die Abenteuer eines weiteren englischen Seehelden erzählt. Die einzelnen Romane spielen in den Jahren von 1772 bis 1815.

James Dillon White ist der Autor einer weiteren Reihe seehistorischer Abenteuer. Sein „Roger Kelso" lebt und kämpft als Kapitän der ostindischen Handelskompanie in indischen Gewässern. (Bisher sechs Bände).

Sämtliche oben genannten Titel sind als Taschenbuchreihen bei Ullstein erschienen.

„Seeschlachten der Weltgeschichte" wird zur Zeit überall in Kaufhäusern verramscht. Über den blutrünstigen Titel hinaus bietet der großformatige Band ausgezeichnete Detail-Informationen für speziell Interessierte. Empfehlenswert für See-Fans.

Diese Karte der Karibik entstand im 16. Jahrhundert, als Spanien die beherrschende Macht in diesem Gebiet geworden war.

Varianten und Finessen

Ehrlich gesagt, wir waren überrascht über das positive Echo, das diese Rubrik ausgelöst hat. Und wir haben uns natürlich sehr darüber gefreut. Inzwischen sind schon zahlreiche Zuschriften mit neuen Spielideen, Varianten und Tips für besseres Spielen bei uns eingetroffen. Die interessantesten finden Sie unter der Überschrift *Lesertips*.

Der eifrigste „Mitarbeiter" ist Martin Callies aus Göttingen, der uns zu verschiedenen Spielen ausführliche Briefe geschickt hat. Seine Ideen werden wir in späteren Heften verarbeiten. Als kleines Dankeschön erhält Martin Callies ein Jahresabonnement der *SpielBox* von uns geschenkt.

Bitte berücksichtigen Sie bei Ihren Einsendungen, daß die Manuskripte für eine Ausgabe der *SpielBox* etwa zwei Monate vor dem Erscheinungstermin des Heftes fertig sein müssen. Es kann deshalb manchmal ein bißchen dauern, bis wir Ihre Ideen aufgreifen können. Unsere Anschrift: *SpielBox*, Postf. 20 09 10. 5300 Bonn 2.

Knut-Michael Wolf

Dampfroß

Dieses Spiel um den Bau und Betrieb von Eisenbahnlinien wird leicht unterschätzt. Vielleicht liegt's am Material. Da liegen ein Stapel Spielpläne und ein paar Buntstifte im Karton. „Ach Gott, was zum Anmalen!" mag so mancher denken – und packt das Spiel wieder weg. Dabei verbirgt sich dahinter eine sehr ungewöhnliche und originelle Spielidee. Richtig gespielt macht *Dampfroß* ebenso viel Spaß wie die Beschäftigung mit einer elektrischen Eisenbahn.

Wie uns der Buchholz Verlag, bei dem dieses Bütehorn-Spiel erschienen ist, während der Nürnberger Spielwarenmesse mitteilte, wird ab sofort das Spielmaterial verbessert. Statt der bisher 6 x 3 verschiedenen Wegwerf-Spielpläne werden künftig drei folierte Bögen geliefert, die immer wieder verwendet werden können. Und die Buntstifte zum Einzeichnen der Bahnlinien werden durch Faserschreiber ersetzt. Die Spielregel bleibt dagegen unverändert, darum sollen an dieser Stelle einige Einzelheiten erläutert werden, die vielleicht zu Mißverständnissen führen können.

Alle Kosten und Prämien, die beim Bau und Betrieb der Eisenbahnlinien zu beachten sind, haben wir für Sie in einer übersichtlichen Tabelle zusammengefaßt, um Ihnen das Herumblättern in den Regeln zu ersparen. Sie können diese Tabelle ausschneiden oder fotokopieren – am besten für jeden Mitspieler.

Wichtig ist der Unterschied zwischen Würfel- und Wertpunkten, die von neuen Spielern leicht miteinander verwechselt werden. In der ersten, der Aufbauphase wird gewürfelt und die Bahnlinien entsprechend den Würfelpunkten eingezeichnet. In der zweiten, der Betriebsphase wird nur noch gewürfelt, um die Züge vorrücken zu lassen; die Erweiterung des Streckennetzes zahlt jeder Spieler dann aus seinem Konto mit Wertpunkten (Einheiten). Ebenso sind alle anderen Kosten (z. B. Anschlußgebühren an andere Linien) aus dem Konto zu bezahlen.

Bleiben wir noch ein bißchen beim Thema: Die Spielregeln sehen vor, daß ein „Bankhalter" für alle Spieler ein Kontenblatt führt. Da in diesem Spiel recht häufig Gelder von einem Eisenbahnbetreiber an einen oder mehrere Konkurrenten zu zahlen sind, hat der Kontoführer nicht wenig zu schreiben. Wenn möglich besorgen Sie sich Roulette-Chips (eine Stückelung in 1er-, 5er-, 10er- und 50er-Chips reicht aus) und wickeln Sie den ganzen Geldverkehr „bar" ab. Falls Sie um die schriftliche Kontoführung nicht herumkommen, empfiehlt es sich, auf dem Kontenblatt für jeden Spieler zwei Spalten anzulegen: eine Spalte für Einnahmen, eine für Ausgaben. Das Konto wird dann in Form einer Strichliste geführt und am Ende saldiert. Das erleichtert dem Bankhalter die Arbeit.

Um die Aufbauphase zu beschleunigen, sollte jeweils mit zwei Würfeln gewürfelt und die Bahnstrecke entsprechend eingezeichnet werden (manche Spieler verwenden sogar drei Würfel). Auf diese Weise sind auch Berge und Flüsse leichter zu überwinden. Übrigens muß jeder Spieler ein fortlaufendes Liniennetz aufbauen: Alle Bahnlinien müssen an bestehende *eigene* Linien angebaut werden (dieser kleine Zusatz fehlt leider in den deutschen Regeln).

Um den Glücksfaktor, den das Würfeln mit sich bringt (der aber in der Aufbauphase des Spiels oft ärgerlich ist), stark ein-

Übersicht über die Bau- und Fahrtkosten und -prämien

Würfelkosten für den Aufbau und Betrieb

Aufbau (von Feldmitte zu Feldmitte) Kosten	Erläuterung	Betrieb
1 Punkt	Aufbau in der Ebene (ohne Hindernisse	1 Würfelpunkt kostet das Fahren von einem Feld zum nächsten; 1 zusätzlichen Würfelpunkt kostet es, wenn ein Zug auf einen Berg hinauf fährt.
3 Punkte	Überbrückung eines Flusses	
4 Punkte	Bauen auf einen Berg hinauf oder von einem Berg herab	
6 Punkte	Bauen von Berg zu Berg	

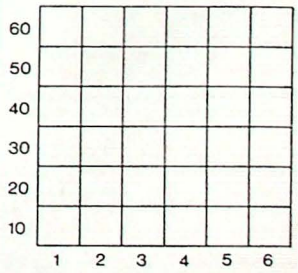
Bezahlung an die Mitspieler

Aufbau	Kosten	Erläuterung	Betrieb
	1 Einheit	Anschluß an die Linie eines Mitspielers	1 Einheit für jedes Feld, das man auf der Linie eines Mitspielers fährt; gibt es mehrere Linien, wird nur an einen Mitspieler gezahlt.
	1 Einheit	Kreuzen der Linie eines Mitspielers	
	4 Einheiten	Parallelaufbau im selben Feld (je 1/2 Feld = 2 Einheiten)	

Gibt es in einem Feld mehrere gegnerische Linien, ist an jeden Mitspieler zu zahlen. Diese Gebühren gelten nicht in Städten. Wird aber in einer Stadt an eine Konkurrenzlinie angeschlossen und im nächsten Feld parallel dazu weitergebaut, ist die Anschlußgebühr (1 Einheit) nachträglich zu entrichten.

Prämien

Aufbau	Betrieb
5 Einheiten für den Spieler, der eine Stadt als erster an das Schienennetz anschließt.	20 Einheiten für den der als erster oder einziger das Ziel erreicht. 10 Einheiten für den Zweiten.



zuschränken, sollten Sie von Anfang an für die erste Spielphase die Regeln des Spiels für Fortgeschrittene verwenden. In dieser Version würfelt nur der Startspieler, und alle Spieler verbauen dieselbe Würfelzahl. Die Rolle des Startspielers wechselt jede Runde im Uhrzeigersinn (auch das steht leider nicht in den Regeln), denn er wäre sonst sehr im Vorteil, weil er immer als erster bauen darf.

Im Fortgeschrittenen-Spiel gilt, daß alle Städte gleichmäßig oft angefahren werden. Diese Regelung können Sie auch für das einfache Spiel übernehmen. Um festzuhalten, welche Stadtkennzahl bereits angewürfelt wurde, kann man das Schema benutzen, das sich der *Dampfroß*-Erfinder David Watts einfallen ließ (siehe vorhergehende Seite, rechts unten). Wird eine bereits „abgehakte" Stadt erneut als Zielort angewürfelt, dann muß der Wurf wiederholt werden.

Soviel zum Spielablauf. In der nächsten Ausgabe werden wir uns mit Dampfroß-Varianten beschäftigen.

Lesertips

Sympathie

Wolfgang Ueding, Münster: „Das *SpielBox*-Wertungssystem stellt sicher einen Fortschritt gegenüber der recht undifferenzierten Originalwertung dar, hat aber m. E. einen entscheidenden Fehler: bei exakt gegenläufig besetzter Beliebtheitsskala ergibt sich im Original ‚1', in der verbesserten Version ‚3'. In beiden Fällen ist das nicht das ‚schlechtestmögliche' Ergebnis, obwohl die Einschätzung ‚völlig danebenging'. Einen Ausweg bietet, mit etwas mehr Rechenaufwand, der Rangkorrelationseffizient aus der Statistik (Spearman's Rho). Aus der allgemeinen Formel:

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$

ergibt sich für den ‚Sympathie'-Fall:

$$\text{sym} = 1 - \frac{\sum D^2}{20}$$

wobei D die Differenz der Rangzuordnungen ist.

Der ‚sym'-Wert liegt zwischen 1 (bei völliger Übereinstimmung) und −1 (bei gegenläufiger Übereinstimmung). Für die in *SpielBox* 1/82, S. 41 aufgeführten weiteren Beispielfälle ergibt sich:

Originalwertung:				
3	1	1	1	0
SpielBox-Wertung:				
15	11	9	7	6
„sym"-Wert:				
1	0,8	0,4	0,5	0

Außerdem unterscheidet die ‚sym'-Wert-Berechnung Fälle, die weder die Originalwertung noch die *SpielBox*-Wertung auseinanderhält, z. B. 5/4/1/2/3 und 4/5/1/2/3 (bei 1/2/3/4/5 als zu erratender Reihenfolge). Die Berechnung ist:

R_0	R_1	D_1^2	R_2	D_2^2
1	5	16	4	9
2	4	4	5	9
3	1	4	1	4
4	2	4	2	4
5	3	4	3	4

(R_0 ist die zu erratende Rangfolge, R_1 und R_2 die beiden Rateversuche)

$\sum D_1^2 = 32 \quad \text{sym}_1 = 1 - (32:20) = -0{,}6$
$\sum D_2^2 = 30 \quad \text{sym}_2 = 1 - (30:20) = -0{,}5$

Viel Spaß beim Errechnen des persönlichen Sympathie- (oder Harmonie-) Koeffizienten."

Zaster

Werner Mieritz, Hamburg sandte uns zwei Regelerweiterungen: „1. Ein Spieler mit zehn Karten darf die Aufwertungskarte nicht als Joker einsetzen. 2. Eine Variante, die eigentlich nur bei sieben Spielern sinnvoll ist: Hat ein Spieler die Aufwertungskarte und von allen Sorten eine, so darf er das Glöckchen bedienen. Dies ist auch deshalb sinnvoll, weil dann kein anderer Spieler die Möglichkeit hat, einen kompletten Satz zu sammeln."

Corner

Hartmut Halfmeier, Hamburg: „Das nette Spielchen verliert vor allem dann an Reiz, wenn man es häufiger mit dem gleichen Partner spielt, denn die taktischen Finessen sind begrenzt, und die Spielweise daher bald erkannt.

Mein Vorschlag ist so simpel, daß man sich fragt, warum man nicht schon früher darauf gekommen ist. (Oder ist etwa jemand?) Man stelle das Sieg-Kriterium auf den Kopf! Gewinner ist nicht, wer am Ende die meisten, sondern wer die wenigsten Punkte hat. Da muß plötzlich umgedacht werden. Da muß man sich bemühen, möglichst nur Farben zu bekommen, die der Gegner auch schon hat – und gleichzeitig versuchen, dem Mitspieler Farben zuzuschanzen, die man selber nicht besitzt.

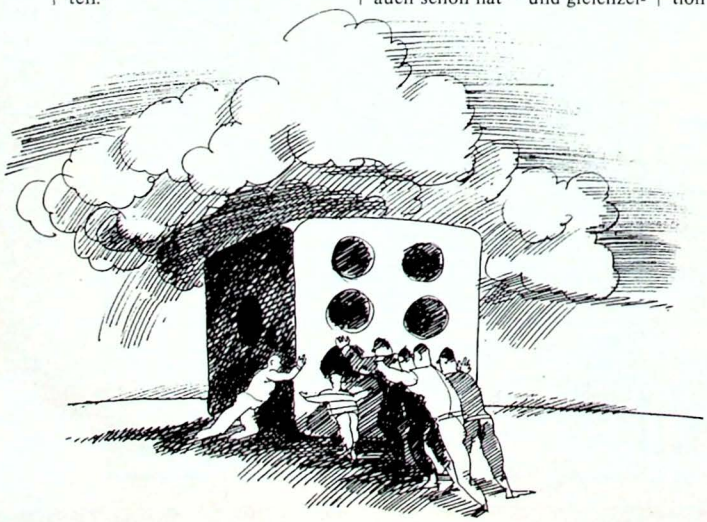
Die Idee, das Gewinnkriterium ins Gegenteil zu verkehren, kann natürlich theoretisch bei jedem Spiel angewandt werden. In verblüffend vielen Fällen dürfte sie dem Spiel tatsächlich einen neuen Reiz verleihen.
Siehe *Corner.*"

Reversi / Othello

Dietrich Lange, Köln: „Die Spielregel sagt u. a.: Wenn ein Spieler keinen Stein seiner Farbe so setzen kann, daß dieser gegnerische Steine einschließt, muß er passen, und der andere Spieler kommt an die Reihe.

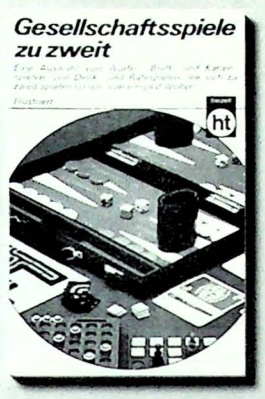
Mein Vorschlag lautet, daß das Spiel in diesem Fall beendet ist, so wie beim Patt im Schach; d. h. der Spieler, der seinen Gegner in solch eine Lage bringt, verliert. Eine Variante hierzu: Das Spiel ist beendet, aber es gewinnt, wer die meisten Steine hat.

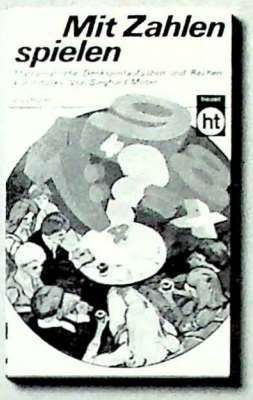
Beim Spielen nach dieser Regel wird das Spiel dadurch interessanter, daß keiner der Spieler einen solchen, meist nicht mehr aufzuholenden Vorteil gewinnen kann und gleichzeitig mehr aufpassen muß, um solch eine Situation zu vermeiden."

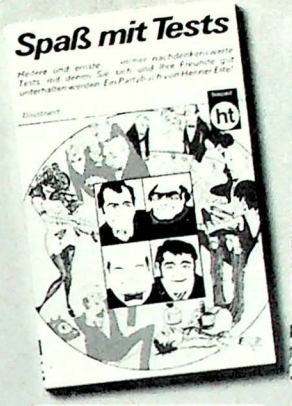


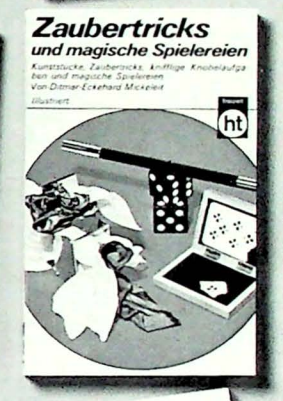
Spielen Sie mit!

Auch Ihre Lieblingsspiele finden Sie in der großen Auswahl der preiswerten Humboldt-Taschenbücher. Mit vielen illustrierten Anleitungen und Informationen für überraschende Spielideen. Das sind Taschenbücher, die Sie sammeln wollen. Bereits ab DM 3,80.









ht-Taschenbücher erhalten Sie in allen Buchhandlungen, Taschenbuchläden, Bahnhofsbuchhandlungen und den Buchabteilungen der Warenhäuser. Das farbige Humboldt-Verlagsverzeichnis liegt für Sie bereit.

Humboldt-Taschenbuchverlag München

Konfliktsimulation mit Bandmaß oder Sechseckgitter

LOGIK LIST LOGISTIK

Während sich die bei uns erhältlichen Strategiespiele durchweg auf einer sehr abstrakten Ebene bewegen, hat in den USA seit Ende der fünfziger Jahre eine Spielegattung große Verbreitung gefunden, die sich mit möglichst realistischen Aufgabenstellungen befaßt. Statt wie bei Schach, Dame, Mühle, Go oder Epaminondas, einem Gegenwartsklassiker, auf gleichförmigen Mustern Weiß gegen Schwarz nach starren Zug- oder Setzregeln antreten zu lassen, geht es bei Konfliktsimulationsspielen darum, historische Schlachten, ja ganze Epochen mit ihren konkreten Problemstellungen nachzuspielen, ohne daß der Ausgang des Spiels etwa determiniert wäre.

Konfliktsimulationsspiele, kurz Cosims genannt, lassen sich in drei Gruppen einteilen: *tabletop games* (Sandkasten-Spiele), *board games* (Brettspiele) und *role-playing games* (Rollenspiele).

Tabletop games entsprechen in etwa den militärischen Sandkastenmanövern, wie man sie aus jedem „besseren" Kriegsfilm kennt. Nach recht umfangreichen Regelwerken für die verschiedenen Epochen bewegen die Spieler ihre Miniaturarmeen durch ein Szenario, das den historischen Gegebenheiten so genau wie möglich nachgebildet wird. Diese Szenarios sind oft mehrere Quadratmeter groß. Wichtigstes Spielutensil ist ein Bandmaß, mit dem die Truppenbewegungen maßstabgetreu ausgeführt werden und die Reichweite der Feuerwaffen kontrolliert wird. Vater der tabletop games ist H. G. Wells, Autor so bekannter Zukunftsromane wie „Die Zeitmaschine" und „Der Krieg der Welten". In seinem 1913 erschienenen Buch „Little Wars" beschrieb er ein Spiel, „das von zwei, vier oder sechs dilettantischen Personen innerhalb eines Nachmittags und Abends mit Zinnsoldaten gespielt werden kann".

Metallfiguren finden auch heute noch den Vorzug gegenüber Plastik. In liebevoller Kleinarbeit bemalen die Spieler ganze Armeen detailgetreu mit den Uniformen der jeweiligen Epoche, bei einer vorherrschenden Figurengröße von 25 mm eine ziemliche Filigranarbeit. Sogar Anmalwettbewerbe werden ausgetragen.

Bei den *board games* findet das Spielgeschehen auf einem in Felder unterteilten Spielplan statt. Bevorzugt sind Sechseckgitter, weil sich darauf wirklichkeitsgetreuere Bewegungen als auf einem in Quadrate unterteilten Spielfeld ausführen lassen. Die Spielpläne zeigen Landschaften aus der Vogelsperspektive. Flüsse, Wälder, Berge und Sümpfe erschweren das Vorankommen der Einheiten, Straßen erlauben schnelleres Ziehen. Geringere Kampfkraft des Verteidigers kann durch Standortvorteile kompensiert werden. Als Spielsteine dienen farbige Pappeplättchen, auf denen neben einem Kennzeichen unter anderem die Zugweite einer Einheit, ihre Kampfstärke und Moral vermerkt sind und die deshalb Counter (Zähler) heißen. Bei Bedarf können Counter übereinander gestapelt werden, um die Kampfkraft der beteiligten Einheiten zu konzentrieren.

Weitere Besonderheiten gegenüber herkömmlichen Strategiespielen bestehen darin, daß sämtliche Counter einer Partei zugleich bewegt werden dürfen, daß die Parteien entsprechend der jeweiligen historischen oder literarischen Vorlage unterschiedlich zusammengesetzt sind und daß – bei komplexeren Spielen – sogar Nachschubprobleme gelöst werden müssen. Angegriffene Einheiten können sich wehren und ggf. den Angreifer zurückschlagen oder – in einigen wenigen Spielen – gar gefangennehmen, was sich auf die Moral anderer angreifender Einheiten äußerst schädlich auswirkt.

Irritierend erscheint zunächst die Verwendung von Würfeln. Doch schnell leuchtet es ein, daß zum Beispiel die Treffsicherheit mit wachsender Entfernung sinkt, oder daß das Ergebnis eines Schlagabtausches unterschiedlich bewaffneter Gegner nicht im voraus feststehen kann. Die sich aus den konkreten Umständen ergebenden Risiken, die bei erhöhtem Kräfteeinsatz verringert werden können, lassen sich auf entsprechenden Tabellen ablesen. Ob sie sich verwirklichen, ganz, teilweise oder überhaupt nicht, entscheidet der Würfel, ohne daß dadurch der Charakter eines Strategiespiels verloren ginge.

Als einen Urahn der *board games* kann man das im Jahre 1798 in Schleswig eingeführte *Neue Kriegsspiel* bezeichnen, das zwar nicht sonderlich spielbar gewesen sein soll, bei dem aber die Figuren auf einer in 3600 Quadrate unterteilten Karte nur unter Beachtung der topographischen Bedingungen bewegt werden durften.

Während des Ersten Weltkriegs erschien in England das *Strand War Game*, das auf einer Karte von Mitteleuropa gespielt wurde, ohne allerdings die geopraphischen Gegebenheiten in den Spielmechanismus einzubauen. Einen großen Schritt in diese Richtung bedeutete dann wieder das Anfang des Zweiten Weltkriegs in Deutschland herausgebrachte *Kampf und Sieg*, das – erstaunlicherweise ohne historischen Bezug – Geländeunterschiede für Bewegung und Kampf berücksichtigte. ▷

Ähnliche strategische und taktische Probleme, wie sie der Perser Darius 333 v. Chr. bei der Alexanderschlacht (rechts, Gemälde von A. Altendorfer) zu lösen hatte – und bekanntlich schlecht löste –, sind die Grundlage von „Cosim-Spielen". Beim oben abgebildeten „Zargos-Lords" spielen aber auch Zauber und Magie mit.

rororo Freizeit mit Taschenbüchern

Steuer, Helmut/Voigt, Claus
Das neue rororo Spielbuch
6270/DM 7,80

Lanners, Edi
Kolumbus-Eier
Tricks, Spiele, Experimente
7257/DM 5,80

HOBBYLEXIKA

Hobbylexikon Eisenbahn
1400 Stichwörter
kurz erklärt
6262/DM 9,80

Hobbylexikon Mineralien und Gestein
1600 Stichwörter
kurz erklärt
6272/DM 10,80

Hobbylexikon Modellbahn
1700 Stichwörter
kurz erklärt
6249/DM 8,80

Hobbylexikon Pferde
1300 Stichwörter
kurz erklärt
6261/DM 8,80

SCHACHBÜCHER

Fischer, Bobby
Bobby Fischer lehrt Schach
6870/DM 7,80

Juniorschach

Walker, J. N.
Die ersten Züge
Eröffnungsspiele
spielend gelernt
7144/DM 5,80

Walker, J. N.
Angriff auf den König
Mittelspiele
spielend gelernt
7145/DM 6,80

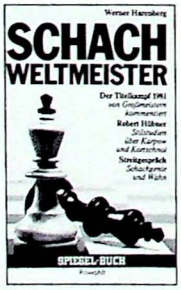
Walker, J. N.
Anfangen mit Schach
Vom Brett zum
Spiel in einfachen
Schritten
7291/DM 5,80

Walker, J. N.
Teste dein Schach
Spielschwächen
erkennen, Spiel-
stärke verbessern,
Spielspaß gewinnen
7431/DM 6,80

Harding, Tim
Besser Schachspielen
Weg vom
Durchschnitt
Zug um Zug
7335/DM 8,80

Webb, Simon
Schach für Tiger
Gewinnen mit
allen Mitteln
7383/DM 5,80

SPIEGEL-BUCH

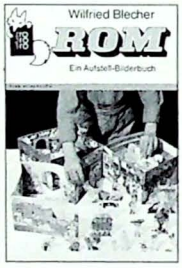


ISBN 3 499 33 0172 /
DM18,–

SPORTBÜCHER

Brinckmann, Andreas/
Treeß, Uwe
Bewegungsspiele
Sozialarbeit,
Freizeitgestaltung,
Sportunterricht
7043/DM 8,80

rotfuchs



Blecher, Wilfried
Rom
Ein Aufstell-
Bilderbuch
Farb-Bilderbuch
200/DM 7,80

Blecher, Wilfried/
Schweiggert, Alfons
Das Affondil
Ein Klapp-Bilder-
Verwandel-Verwirr-
Wörterbuch
Farb-Bilderbuch
ab 4 Jahre
156/DM 5,80

Kahlert, Elke/
Kohlsaat, Friedrich
Witzekiste
253/DM 6,80

Neutert, Nathias
100 Tricks und Zaubereien
ab 8 Jahre
119/DM 5,80

Der Plumpsack geht um
Alte und neue
Kinderspiele:
Bilder von Siegfried
L. Kratochwil
Farb-Bilderbuch
217/DM 6,80

Role-playing games lassen die Teilnehmer selbst zu Spielfiguren werden. Jeder schlüpft in eine zur Auswahl stehende Rolle und stürzt sich in das vom Spielleiter vorbereitete Abenteuer, das in einer Märchenwelt á la Tolkien, im Wilden Westen, in ferner Zukunft oder etwa in einem Kaninchenbau „Watership Down" angesiedelt sein kann.

Da gilt es zum Beispiel, aus einem finsteren Verlies sagenhafte Schätze zu bergen. Unterwegs muß sich die Gruppe der Abenteurer mit schrecklichen Ungeheuern und mächtigen Zauberern auseinandersetzen, muß tödliche Fallen umgehen und schwierige Rätsel lösen. Die anfänglich ausgewürfelten Eigenschaften der Teilnehmer, wie zum Beispiel Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer, Heilkräfte, werden aufgrund der nach und nach gesammelten Erfahrungen verbessert, so daß man sich immer weiter in die gefahrvolle Höhlenwelt vorwagen kann. Aber auch Rückschläge kann es geben, und mancher ist schon vorzeitig ausgeschieden.

Klassiker unter den Fantasy-Rollenspielen ist *Dungeons and Dragons*. Die Basisversion enthält vorgedruckte Pläne für ein Verlies und Beschreibungen der Eigenschaften von 300 Ungeheuern und Schätzen, ein guter Einstieg für den in dieser Spielwelt noch fremden Anfänger.

Science-fiction-Fans können sich im Rollenspiel *Traveller* ausleben. Mehrere Regelbände befassen sich mit dem Auswürfeln der Spielcharaktere und mit der Konstruktion von Raumschiffen, enthalten Regeln für Computer-Software, über para-psychologische Begabung, den Handel mit Waren und vieles mehr. Zur Ergänzung gibt es inzwischen eine ganze Reihe von *board games* und Szenarios. So lassen sich mit einem Spiel Raumgefechte durchführen, während es bei einem anderen um die Suche nach einem verschollenen Raumkreuzer geht.

Wer spielt nun eigentlich Cosims? Kriegslüsterne Militaristen, pensionierte Obristen, neonazistische Splittergruppen, die den Ausgang des Zweiten Weltkriegs zumindest auf dem Spielplan korrigiert sehen wollen? Soweit über einige Hobbyzeitschriften in Kontakt, sind es im wesentlichen junge Leute, darunter viele Studenten und sogar Kriegsdienstverweigerer. Dies mag auf den ersten Blick fast schizophren erscheinen. Historische Richtigkeit und realistische Simulation werden zwar angestrebt, aber selbst bei sehr komplexen Spielen eigentlich nie erreicht – anders, als etwa in einem Spielfilm, der Wahnsinn und Schrecken kriegerischer Auseinandersetzungen tatsächlich einzufangen vermag. Der kriegerische Konflikt dient beim Spiel nur als Aufhänger, der spielerische Reiz liegt dagegen ganz woanders.

Cosims bieten eine gegenüber herkömmlichen Strategiespielen erheblich gesteigerte Komplexität mit vielfältigen taktischen und strategischen Problemen. Sie garantieren ein hohes Maß an Interaktivität und eröffnen einen breiten Spielraum an Entscheidungsmöglichkeiten. Soweit Cosims doch etwas mit Aggressivität zu tun haben, dann wohl eher als Mittel zu ihrer kanalisierten Freisetzung als zu ihrer Anheizung. Im übrigen sind die meisten Rollenspiele, in denen es ja besonders „realistisch" zugeht, gerade auf Kooperation angelegt, weil die einzelnen Teilnehmer nur in der Gruppe eine Chance haben, sich gegen die Bedrohung von außen zu behaupten und das Spielziel zu erreichen. Cosimspieler sehen durchaus selbst die Gefahr einer inneren Aushöhlung durch die Thematik ihrer Spiele, die nach und nach gleichgültig gegenüber real existierenden Grausamkeiten machen kann.

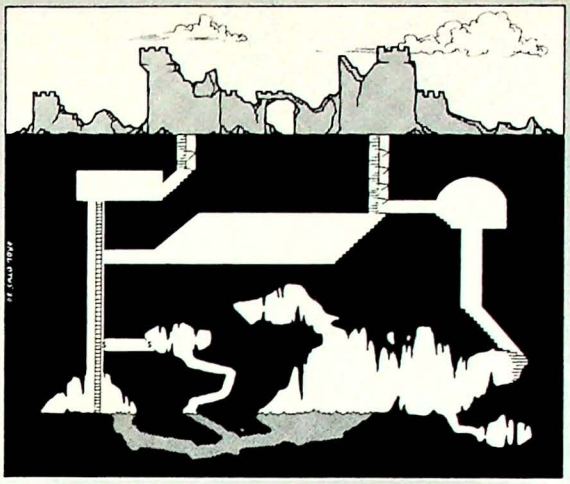
Wer sich auf Cosims einläßt, muß anfangs eine Menge Zeit investieren, um die meist ziemlich umfangreichen Regelwerke zu erfassen, wird jedoch bald merken, daß bestimmte Grundschemata und Mechanismen immer wiederkehren. Auch eine Spieldauer von leicht vier, fünf Stunden ist nicht jedermanns Sache. Immerhin gibt es auch eine ganze Reihe sogenannter Minis, die sich in gut einer Stunde abwikkeln lassen.

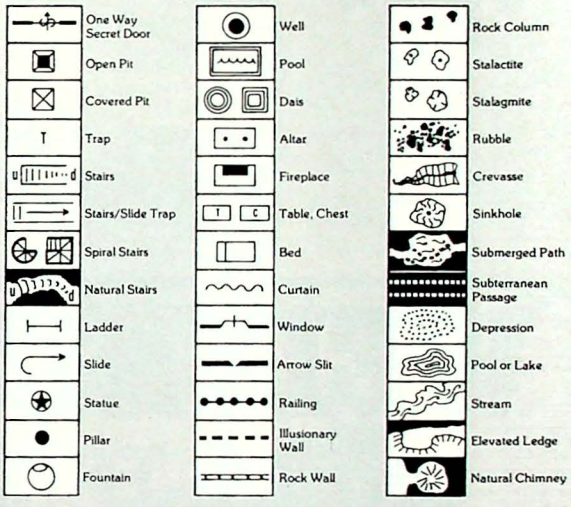
Ein weiteres gravierendes Problem bedeutet die Sprachbarriere. Bis vor kurzem waren ausschließlich Spiele mit englischen Regeln zu bekommen. Neuerdings werden im Versandhandel aber auch Spiele mit Regelübersetzungen angeboten, was angesichts der noch immer sehr geringen Nachfrage allerdings mit Preisaufschlägen verbunden ist.

Beim *Fantastic Shop* (Kirchfeldstraße 143, 4000 Düsseldorf 1) kann man unter anderem *Napoleon at war* und *Napoleon's last*

Abenteuer in der Höhlenwelt

So sieht der Spielleiter bei „Dungeons & Dragons" die Höhle vor sich, in die er seine Abenteurer führt. Er erläutert anhand der abgebildeten vorgegebenen Symbole, was er sieht, und die Spieler entscheiden dann, was sie tun. Beispiel: Spielleiter: „Am Fuß der Felswand Geröll – da, kaum zu erkennen, eine Felsentreppe . . ." Ein Spieler: „Ich schleiche an die Treppe heran . . ."





battles (je DM 55,–) beziehen, zwei Sammlungen mit je vier Spielen, darunter die *Völkerschlacht bei Leipzig* und *Waterloo*. Ebenfalls mit Regelübersetzungen ausgestattet sind die vier Minispiele *Stargate, Deathmaze, Demons* und *The Creature that ate Sheboygan* (je 16,80 Mark) mit einer gerade auch für Anfänger gut verträglichen Komplexität. Mit *Vector 3*, einem weiteren Mini lassen sich taktische Raumgefechte sogar dreidimensional simulieren.

Von geradezu bestechend schönem Design ist ein aus Italien kommendes Cosimprogramm, das seit diesem Jahr über den Intelli-Vertrieb auch in Deutschland angeboten wird. Anfänger finden einen guten Einstieg über *Iliad*, das die Belagerung von Troja zum Gegenstand hat. *Yorktown* spielt während des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs, und *Zargo's Lords* versetzt die zwei bis vier Spieler in eine Zauberwelt, in der alle Bezüge zur Realität aufgehoben und die physikalischen Gesetze außer Kraft gesetzt sind.

Der Hobby-Versand (Arenfelsstr. 12, 4660 Gelsenkirchen-Buer) verfügt über eine große Auswahl an Spielfiguren. Drachen, Orks, Ritter, Hexen, Wikinger, selbst Robin Hood und Graf Dracula sind zu haben (zwischen DM 1,– und DM 5,–).

Neben einigen importierten Spielen kann man dort auch das erste Cosim deutscher Produktion *Schlacht auf den katalaunischen Feldern* (DM 10,–) bekommen, bei dem sich zwei bis sechs Teilnehmer als Hunnen, Gepiden und Ostgoten auf der einen und Römer, Franken und Westgoten auf der anderen Seite gegenüberstehen und bis zu 1500 Counter zum Einsatz bringen können. Mit seinen kurzen und klaren Regeln und der Möglichkeit, sich auf einem kleinen Einführungsszenario mit den Spielmechanismen vertraut zu machen, eignet sich das Spiel in besonderem Maße als Einstieg für den Anfänger. Der auffallend niedrige Preis erklärt sich daraus, daß das Spielmaterial nur in einem Umschlag untergebracht und der Spielplan nicht farbig illustriert ist, und daß die Counter nicht vorgestanzt sind, sondern von den Spielern selbst ausgeschnitten werden müssen.

Obwohl eigentlich schon als Familienspiele einzuordnen, enthalten *Kingmaker* (47 Mark), *Wizard's Quest* (46 Mark) und *Dune* (47,50 Mark), die bei „Das Spiel" (Rentzelstraße 4, 2000 Hamburg 13) deutsch beregelt erhältlich sind, doch eine Reihe von Cosimelementen. *Kingmaker*, das 1978 in England auf Platz 1 der Top Twenty gewählt worden ist, simuliert den Krieg der Rosen aus dem 15. Jahrhundert. Die zwei bis sieben Spieler repräsentieren adlige Familien und versuchen an die Macht zu kommen.

Im Fantasy-Bereich angesiedelt ist *Wizard's Quest*. Es wird in einer sehr atmosphärischen Burgenlandschaft abgewickelt, in der es von Orcs – das sind halbintelligente, schweineähnliche, recht angriffslustige Kobolde – nur so wimmelt. Auch ein Zauberer und ein Drache geistern umher und machen es den Spielern schwer, die verborgenen Schätze zu heben.

Dune basiert auf der gleichnamigen Science-fiction-Trilogie von Frank Herbert (Heyne-TB 3108, 3266, 3615). Zwei bis sechs Parteien kämpfen um die Vorherrschaft auf einem Planeten, in dessen Wüstenfeldern sie nach einer Wunderdroge suchen, ständig auf der Hut vor alptraumhaft großen Sandwürmern.

Seit kurzem ist auch das erste eigenständige deutsche Fantasy-Rollenspiel *Midgard* von Elsa Franke erschienen (19,80 Mark; PSchA Frankfurt 316 961–606). Das Regelwerk enthält auf 216 (!) Seiten detaillierte Beschreibungen der Spielfiguren und ihrer Fertigkeiten, des Kampfsystems und der Zauberkunst sowie vieles anderes mehr. Der gewaltige Umfang der Regeln sollte nicht abschrecken. Nur der Spielleiter muß mit allen Einzelheiten vertraut sein, während die übrigen Teilnehmer sich einfach in die von ihnen übernommenen Rollen zu versetzen brauchen und sich mit ihren anfangs ausgewürfelten Fertigkeiten sofort in das Abenteuer stürzen können.

WELTNEUHEITEN

der 3. Schachcomputer-Generation von NOVAG™

NOVAG-SUPER-SENSOR IV (s. Abb.)

- Mit Sensor-Touch-Technik und richtigen Schachfiguren
- Mit Spieler gegen Spieler-Funktion als Trainings-Partner für zwei menschliche Spieler
- Austauschbare Module bieten Programm-Erweiterung von 8 K bis 24 K

NOVAG-SAVANT

- Übersichtliches LCD-Schachbrett mit Sensor-Touch-Technik
- Kein Figurenaufstellen notwendig
- Koordinateneingabe nicht erforderlich
- Superstarkes 24 K-Programm

NOVAG-CHESS ROBOT

- Der Schachroboter mit Sensor-Touch-Technik
- Der Computer zieht seine Figuren selbst
- Superstarkes 24 K-Programm
- Programmerweiterung durch austauschbare Module

Die Schachcomputer von NOVAG sind durch NOVAG CHESS PRINTER und NOVAG CHESS CLOCK ideal zu erweitern. Ein besonderes Schachvergnügen ist NOVAG MICRO CHESS, der unterhaltsame Kleincomputer für daheim und unterwegs.

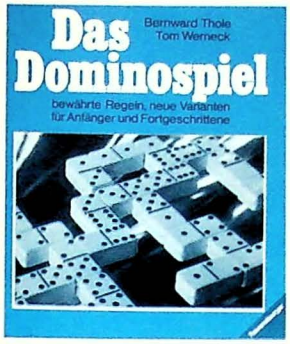
Bitte fordern Sie unverbindlich Unterlagen an bei:

Günter Zens Schach + Spiele
Elektronik Fachversand
Nornenstraße 11 · 8500 Nürnberg 40

Coupon ausschneiden und auf eine Postkarte kleben.

INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir unverbindlich Ihren ausführlichen Prospekt SB 2 zu.



Zwei neue Dominobücher

Jack Botermans, Pieter van Delft, Rob van den Dobbelsteen, Denkspiele mit Domino und Würfeln, Hugendubel Verlag, München 1981, 96 Seiten, DM 14,80

Bernward Thole, Tom Werneck, Das Dominospiel: bewährte Regeln, neue Varianten für Anfänger und Fortgeschrittene, Otto Maier Verlag, Ravensburg 1982, 128 Seiten, DM 26,–

Domino ist keineswegs nur ein Kinderspiel: wer sich einmal intensiv damit beschäftigt oder gar das Vergnügen hat, gegen einen wirklichen Könner zu spielen, der wird bald einmal feststellen, daß da einiges an Überlegung und raffinierter Strategie nötig ist, um zu bestehen.

Bob Speca und seinen Domino-Aufstell- und Umkippversuchen ist es wohl zu verdanken, daß man sich auch bei uns wieder einmal jener Steine erinnert, die zwar fast jeder besitzt, mit denen aber hierzulande kaum jemand ernsthaft spielt.

So sind denn nach langer Pause gleich zwei Bücher erschienen, die sich zum Ziel setzen, Domino auch für Erwachsene wieder interessant zu machen.

Rob van den Dobbelsteens „Denkspiele mit Domino und Würfeln" ist in mancher Weise etwas seltsam: etwa dadurch, daß hier aus unerfindlichen Gründen Domino und Würfelspiele zusammen besprochen werden, dann durch die Illustrierung, die nicht nach jedermanns Geschmack sein wird, durch die wenig übersichtliche und so schwer faßbare Art der Regelschreibung und nicht zuletzt auch dadurch, daß dem Titel zum Trotz hier tatsächlich nur wenige wirkliche Denkspiele vorgestellt werden.

Was man bekommt, sind rund 20 Spiele und Spielereien mit Würfeln, etwa anderthalb Dutzend Denkaufgaben mit Dominosteinen und etwa ebenso viele (teils bekannte, teils wenig begeisternde) Domino-Regeln.

Bernward Tholes und Tom Wernecks Buch ist fast doppelt so teuer, etwas umfangreicher und ganz auf das Thema Domino beschränkt: Es werden einige Grundbegriffe des Spiels erläutert, es wird etwas über die mathematischen Hintergründe der Sets gesagt, man liest ein paar Histörchen und findet auch einige (unkommentierte) Zitate zu Strategischem.

Den Hauptteil bilden klare, gut dargestellte und passend illustrierte Regeln zu rund 20 Dominospielen und vier Varianten (wie Trimino und Triomino), dann etwa ebenso viele Denkaufgaben und Patiencen mit Dominosteinen.

Ich fürchte, auch dieses Buch erfüllt seinen Zweck nicht, auch wenn es zweifellos mehr und zum Teil Besseres bietet als das, was bisher bei uns zu diesem Thema veröffentlicht worden ist. Aber auch dieses Mehr ist unbefriedigend und zu wenig, um aufzuzeigen, was alles in diesem Spiel steckt.

Rund die Hälfte des Buches befaßt sich mit Domino-arithmetischen Denk- und Legeaufgaben, die mit dem Spiel selbst nur gerade die Steine gemeinsam haben und also vom Thema her nur ganz am Rande (wenn überhaupt) interessieren. Origineller, nützlicher, aber wohl auch aufwendiger wären Spielabläufe und Situationen mit Denkfragen sowie strategischen Erläuterungen – denn nur so (und nicht durch ein paar vielleicht noch unbekannte Regeln) merkt der Anfänger und auch der Fortgeschrittene, wieviel hinter diesem Spiel steckt.

Die diversen Dominoregeln wurden aus verschiedenen Werken kompiliert – bedauerlich, daß dabei Raffinessen, der Einfachheit halber, unter den Tisch gefallen sind und nicht wenigstens in Anmerkungen wieder auftauchen.

Obwoh naturgemäß der größte Teil des Inhalts aus fremden Quellen stammt, fehlt jede Bibliographie, wie es leider bei Spielebüchern mehr und mehr ungute Sitte ist. Es geht ja nicht nur darum, jenen Autoren, die Vorarbeiten geleistet haben, die verdiente Ehre zu erweisen – solche (vielleicht auch qualifizierend kommentierte) Hinweise ermöglichten dem Interessierten, sich selber weiterzubilden und dort das zu finden, was hier aus Sachzwängen oder anderen Gründen fehlt.

So haben wir nun zwar zwei neue Bücher über Domino – aber wer über dessen Geschichte und Legenden, über Histörchen und Wissenswertes, über Varianten der Regeln und vor allem auch über Taktiken und Strategien wirklich mehr wissen möchte, der muß noch immer warten.

Vielleicht auf den zweiten Band von Thole und Werneck – mit dem Titel „Domino für Besessene"? *Walter Luc Haas*

Schweißtreibender Spielspaß

New Games – die neuen Spiele, Ahorn Verlag, München, DM 24,–.

Stellen Sie sich das einmal vor: einen Knoten, geknüpft aus mindestens zwölf kleinen und großen Menschen! Sie meinen, das ginge nicht, zumindest nicht ohne Brüche wichtiger Gliedmaßen? Doch, es geht sehr wohl, und zwar so: Die Mitwirkenden stellen sich Schulter an Schulter im Kreis auf und strecken ihre Hände in die Mitte. Jeder Teilnehmer greift sich zwei Hände, jedoch muß darauf geachtet werden, daß niemand beide Hände eines anderen oder die Hand seines Nachbarn hält.

Das war die erste, einfachere Phase. Doch nun, bitte schön, entwirren Sie den Knoten (die Anmerkung, daß die Hände nicht mehr losgelassen werden dürfen, erübrigt sich wohl)! Wenn Sie alles richtig gemacht haben, finden Sie sich in einem Kreis wieder, bisweilen auch in zwei verschlungenen.

Dieses Spiel trägt den beziehungsreichen Titel *Gordischer Knoten,* und hätte Alexander der Große das Buch gekannt, aus dem das Spiel stammt, der schweißtreibende Schwerthieb wäre ihm sicherlich erspart geblieben. 60 Spiele für zwei, für ein Dutzend, für zwei Dutzend und für noch mehr Spieler werden in „New Games" beschrieben.

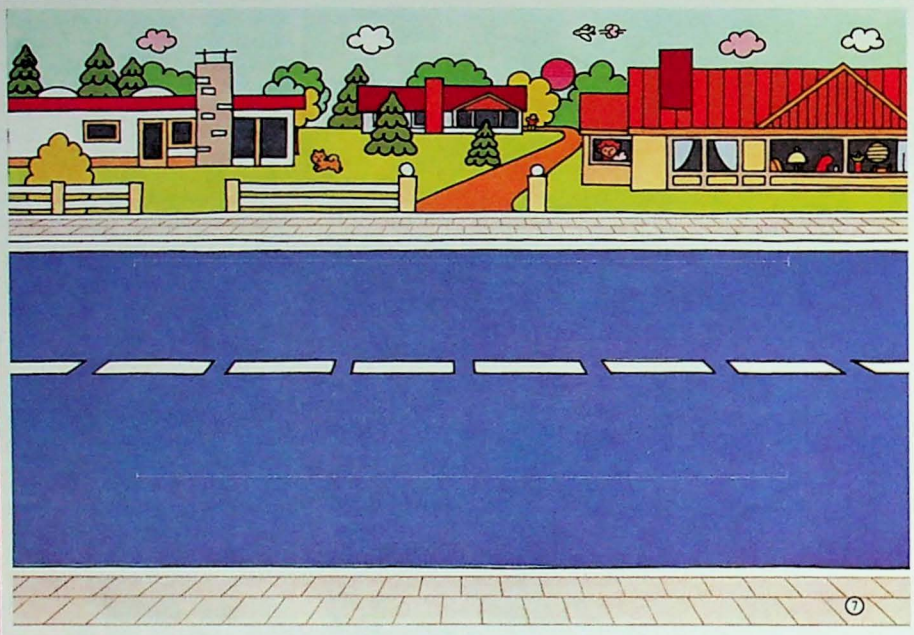
Doch was ist nun eigentlich neu an diesen Spielen? In erster Linie der Gedanke, der dahinter steht: „Spiel intensiv, spiel fair, tu niemandem weh!" Obwohl der oben beschriebene *Gordische Knoten* keinen eigentlichen Sieger hervorbringt, sind die meisten übrigen Spiele keine reinen „Spiele ohne Sieger". Ganz im Gegenteil: viele der vorgestellten Spiele haben einen sehr ausgeprägten Wettbewerbscharakter. Doch auch bei diesen Spielen kommt es nach der Vorstellung der Verfasser nicht allein aufs Gewinnen an: „Entscheidet ihr euch für einen Wettkampf, dann deswegen, weil es Spaß macht, nicht weil es euch ums Gewinnen geht." Bleibt die Frage, ob die Spielteilnehmer genauso denken?!

Eines dieser – nennen wir es einmal härteren – Wettkampfspiele ist das *Sackdreschen.* Zwei Spieler sitzen sich auf einem Balken gegenüber. Jeder Spieler hat einen mit Stroh oder ähnlichem gefüllten Sack und versucht nun, den anderen vom Balken zu „dreschen"! Trotz des Mottos „Tu niemandem weh", ist bei so einem Spiel die Gefahr recht groß, daß sich die Spieler verletzen können. Und das gilt auch dann, wenn unter dem Balken eine weiche Matte liegt. Insofern sind diese härteren Spiele – und es gibt mehrere davon – doch mit Vorsicht zu genießen.

Noch etwas soll nicht unerwähnt bleiben. Trotz anderslautendem Vorwort bedarf es bei einer ganzen Reihe von Spielen einer manchmal auch längeren Vorbereitungszeit. Oder haben Sie immer einen Holzbalken griffbereit? Bei ein paar Spielen wird Material benötigt, das man sich entweder selber bauen (Bauanleitungen sind im Buch) oder beim Deutschen Sportbund bestellen muß. *Helmut Steuer*

Eine Information der Deutschen Verkehrswacht e. V.

Sicherheit lernen



Der Kinder-Verkehrs-Club liefert nicht nur Bastel- und Spielmaterial für Kinder, sondern auch eine Fülle von Informationen und Anleitungen für die Eltern: Zum Kinderbrief gehört immer die Elternansprache mit vielen Tips für die Verkehrserziehung: Bildausschnitt aus dem Clubprogramm.

Für die Eltern.

Auf dieser Straße fahren die Fahrzeuge in zwei Richtungen. Für jede Richtung ist eine Fahrbahn da. Das Problem der Einbahnstraße bleibt erst einmal unberücksichtigt, um Ihr Kind nicht zu überfordern. Das System der Fahrbahnen ist für uns Erwachsene logisch und selbstverständlich. Aber nicht für ein dreieinhalbjähriges Kind. Es kann Verkehrssituationen auf der Straße noch nicht überschauen. Es hat noch nicht den Überblick. Trotzdem kann es schrittweise lernen, daß Verkehr geordnet ist und sich an bestimmte Regeln halten muß.

In der Tasche finden Sie zwei Autos aus Plastik. Stecken Sie zwei der beigefügten Briefklammern durch die Kreuze der Autos und die Schlitze der Fahrbahn des Bildbogens (Seite 7). Nun können Sie beide Autos auf der Fahrbahn bewegen, um Ihrem Kind das System der zwei Fahrrichtungen vorzuführen. Aber denken Sie daran: auch hier gilt rechts fahren!

Spielen Sie das mit Spielzeugautos auf der Spielstraße mit Ihrem Kind nach. Zeigen Sie Ihrem Kind beim nächsten Spaziergang, daß Autos in verschiedene Richtungen fahren und welche Fahrbahnseiten sie dafür benutzen. Wichtig ist, daß es dabei erkennt, daß die Autos, die Ihnen auf dem Gehweg am nächsten sind, alle in die gleiche Richtung fahren.

Für

Du weißt ja daß die Fahrzeuge auf der Fahrbahn sein müssen. Nun schau mal auf das Bild. Was siehst Du? Das grüne Auto fährt in die eine Richtung und das gelbe in die andere. Damit die beiden nun nicht zusammenstoßen, hat jedes Auto eine Fahrbahn für sich. Damit jedes ungestört fahren kann. Zeig doch Deinen Eltern auf dem nächsten Spaziergang, wie die Autos in verschiedenen Richtungen fahren und daß jedes Auto auf seiner Fahrbahn fährt.

Kinder haben kaum eine Lobby. Sie organisieren keine Demonstration und verlangen keine Sendezeit in den Medien, sie formulieren ihre Bedürfnisse nicht als ein politisch wirkender Verband. Sie stehen vielen gesellschaftlichen Prozessen, wie der Entwicklung eines Verkehrssystems, das ihnen nicht nur den Spielplatz ‚Straße' nimmt, sondern sie bedroht, relativ hilflos gegenüber."

Diese Sätze aus einer Broschüre des Deutschen Verkehrssicherheitsrates (DVR) machen neben der immer noch traurigen Unfallbilanz deutlich, daß ein neuer Weg zur Verbesserung der Situation für Kinder im Straßenverkehr nötig ist. Der DVR und mit ihm die Deutsche Verkehrswacht (DVW) haben ihn mit ihrem Programm „Kind und Verkehr" gefunden.

Spielen – üben – lernen! Auf diese Weise sollen vor allem die Eltern ihre Kinder besser auf den Straßenverkehr vorbereiten und mit ihnen die Verkehrswirklichkeit regelrecht trainieren.

Alle Erwachsenen müssen jedoch wissen, daß ihr eigenes Verhalten als Fußgänger und Radfahrer für Kinder Modellcharakter hat – als gutes Vorbild spielen sie eine wichtige Rolle.

Auch die meisten Autofahrer wissen viel zu wenig über die kleinen Verkehrsanfänger und schätzen deren Leistungsfähigkeit und Reaktionsvermögen oft ganz falsch ein. Und obwohl Straßenbau und Verkehrslenkung in Zukunft weit mehr als bisher auf die Bedürfnisse und das Verhalten von Kindern Rücksicht nehmen sollen und Gesetze und Verordnungen zum Schutz

spielen, basteln.

der Kinder geschaffen werden, geht es nicht ohne gründliches Verhaltenstraining der Kleinen selbst; sie müssen gewisse „Fertigkeiten" der Verkehrsteilnahme beherrschen, wenn sie sich sicher und ohne Angst im Straßenverkehr bewegen wollen.

Bei dieser schwierigen Aufgabe hilft den Eltern seit einigen Jahren ein Spiel- und Lernprogramm: der Kinder-Verkehrs-Club. Die deutschen Autoversicherer haben seine Gründung finanziell ermöglicht. Sie haben auch jetzt die Auswertung der bisherigen Erfahrungen und die Weiterentwicklung des Programms großzügig unterstützt.

Der KVC bietet den Eltern ein abgestuftes Lernprogramm für sich selbst und für ihre Kinder zwischen drei und sechs Jahren an. Die Kleinen sollen mit ihren Eltern schrittweise das richtige Verhalten im Straßenverkehr lernen, spielen und üben. In der unmittelbaren Wohnumgebung wird das, was das Kind zu Hause mit Spiel- und Bastelmaterial kennenlernt, in der Praxis erklärt und trainiert. Und was es hier auf der Straße erfahren hat, kann es später wieder in der Wohnung nachspielen und verarbeiten. Der Club liefert dafür u. a. auch eine Vorlage, auf der die häusliche Umgebung des Kindes nachgebaut werden kann.

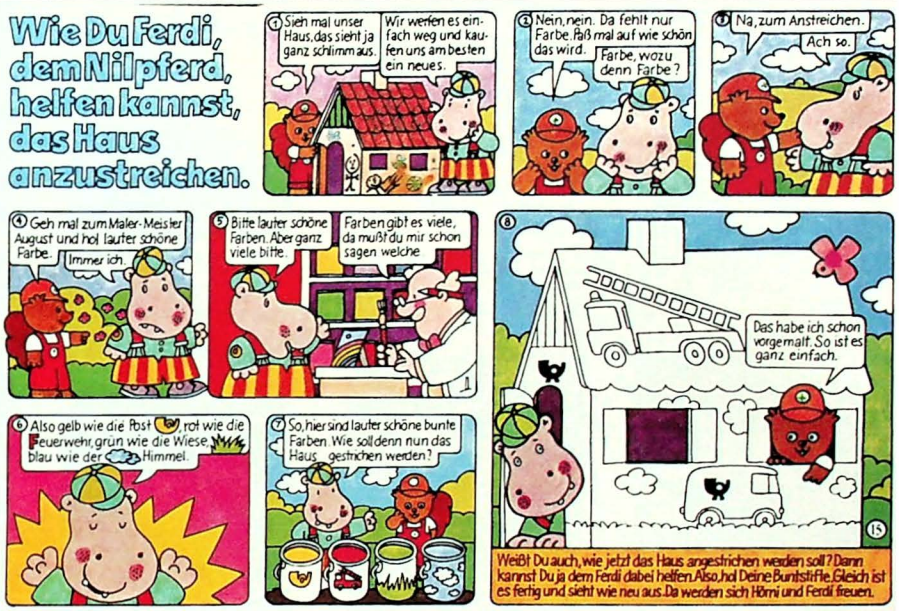
Dieses Spiel- und Lernmaterial erhalten die Eltern als „Lernspielpäckchen" im Halbjahresabstand – das erste, wenn das Kind drei Jahre alt geworden ist, das letzte, wenn es in die Schule kommt, insgesamt also achtmal.

Das Clubmaterial ist genau auf die jeweilige Entwicklungsstufe und die Lernfähigkeit der Vorschulkinder abgestimmt. Erfahrene Pädagogen, Psychologen und Verkehrsfachleute haben sich da viel Mühe gegeben, und deshalb kennen sich die Club-Kinder im Straßenverkehr viel besser aus als andere Altersgenossen.

Mit dem Auswendiglernen von Regel*wissen* hat das nichts zu tun. Die Kinder lernen vielmehr schon frühzeitig ein Verkehrs*verhalten,* das ihnen die notwendige Einsicht in den gesamten Verkehrsablauf vermittelt – im „Spiel" mit den Eltern.

Die Spiele, Anleitungen und Übungskärtchen sowie das gesamte Grundlagenmaterial – einschließlich der Spielstraße – kosten im ersten Clubjahr 44,40 DM. In den drei weiteren Jahren der Clubzugehörigkeit zahlen die Eltern jeweils 33,60 DM – also weniger, als eine Schachtel Zigaretten im Monat kosten würde!

Die Bestellkarte schickt man an den Kinder-Verkehrs-Club der Deutschen Verkehrswacht, Postfach 300229, 5300 Bonn 3.



Ja, ich möchte die Mitgliedschaft im Kinder-Verkehrs-Club der Deutschen Verkehrswacht erwerben.

Datum 1. Unterschrift

Diese Bestellung kann innerhalb einer Woche schriftlich gegenüber dem Kinder-Verkehrs-Club – Deutsche Verkehrswacht, Postfach 30 02 29, 5300 Bonn 3, widerrufen werden. Zur Wahrung dieser Frist genügt es, wenn ich den schriftlichen Widerruf binnen einer Woche absende. In diesem Fall erhalte ich den bereits gezahlten Betrag umgehend zurück. Weitere Verpflichtungen entstehen für mich dann nicht. Ich habe von diesem Hinweis auf mein Widerrufsrecht Kenntnis genommen, ebenso davon, daß die von mir übermittelten Daten zum Zwecke der Mitgliedschaft gespeichert werden, womit ich einverstanden bin.

Datum 2. Unterschrift

Wichtig! Bitte zweimal unterschreiben.

Beitrittserklärung

Hiermit möchte ich die Mitgliedschaft im Kinder-Verkehrs-Club für mein Kind erwerben:

Anschrift des Kindes Versandanschrift)
Vorname:

Geburtsdatum des Kindes Tag, Monat, Jahr:

Zuname:

Straße und Hausnummer:

PLZ: Wohnort:

Den ersten Jahresbeitrag von DM 44,40 einschl. Versandkosten, Mehrwertsteuer habe ich mit dieser Bestellung

☐ durch beiliegenden Verrechnungsscheck

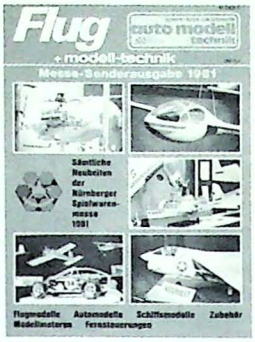
☐ durch Überweisung oder Einzahlung auf das Postscheckkonto Köln 2960 07-505 bezahlt. Bei dieser Zahlungsweise bitte Postleitzahl der Versandanschrift und Geburtstag des Kindes mit angeben, um schnelle Zuordnung der Zahlung zu ermöglichen.

VTH-Fachzeitschriftenprogramm

FMT, die älteste deutsche Fachzeitschrift für RC-Flug und Flugmodellbau mit dem größten Umfang.
Erscheint mtl. **DM 4,40**
Abonnement 52,80 (Ausland 62,–)

AMT, die führende Fachzeitschrift für Automodellbau und RC-Automodelltechnik.
Erscheint mtl. **DM 4,–**
Abonnement 48,– (Ausland 58,–)

Eisenbahn Revue, die Zeitschrift für alle Freunde der Originaleisenbahn und der Modelleisenbahn.
Erscheint alle 2 Mte. **DM 5,50**
Abonnement 33,– (Ausland 44,–)



Messesonderheft. Jährlich einmal erscheinende Gesamtzusammenfassung aller Modellbau-Neuheiten der Nürnberger Messe
ca. 100 Seiten **DM 8,–**

FMT-Sonderausgabe: Alle 2 Jahre erscheinende Sonderpublikation über aktuelle Modellbauthemen und mit dem Gesamtangebot von ca. 800 Modellbauplänen.
ca. 100 Seiten **DM 8,–**

FMT-Jubiläums-Sonderausgabe
– 30 Jahre Flugmodellbau –
Eine interessante Sonderpublikation mit zahlreichen Beiträgen und interessanten historischen Flugmodellbau-Betrachtungen.
ca. 150 Seiten **DM 9,80**

RCM – die größte amerikanische Fachzeitschrift für den gesamten ferngesteuerten Modellbereich (Flug/Schiff/Auto) in engl. Sprache.
Erscheint mtl. **DM 7,50**
Abonnement incl. Porto 108,–

MAN – die Modell-Fachzeitschrift aus den USA für den gesamten Flugmodellbereich. In engl. Sprache.
Erscheint mtl. **DM 6,50**
Abonnement incl. Porto 96,–

Verlag für Technik und Handwerk GmbH · 7570 Baden-Baden
Postf. 1128 · Fremersbergstraße 1 · Telefon (07221) 22725

Bestellung: Jahresabonnement „FMT"/„AMT"/„ER"

☐ Ich abonniere hiermit zum monatlichen Bezug die Fachzeitschrift „Flug + modell-technik" (FMT) zum Jahresabonnement-Preis: Inland DM 52,80 (inkl. Porto); Ausland DM 62,— (inkl. Porto).

Liefern Sie bitte ab Monat _____ Jahr _____

☐ Ich abonniere hiermit zum 2monatlichen Bezug die Fachzeitschrift „Eisenbahn-Revue" (ER) zum Jahresabonnement-Preis: Inland DM 33,— (inkl. Porto); Ausland DM 44,— (inkl. Porto).

Liefern Sie bitte ab Monat _____ Jahr _____

☐ Ich abonniere hiermit zum monatlichen Bezug die Fachzeitschrift „auto-modell + technik" (AMT) zum Jahresabonnement-Preis: Inland DM 48,— (inkl. Porto); Ausland DM 58,— (inkl. Porto).

Liefern Sie bitte ab Monat _____ Jahr _____

Amerikanische Modellbau-Fachzeitschriften im Abonnement:

☐ Ich abonniere hiermit zum monatlichen Bezug die Fachzeitschrift „Model-Airplane-News" (MAN, in engl. Sprache). Jahresabonnement-Preis: In-/Ausland DM 78,— zzgl. DM 18,— Versandspesen.

Liefern Sie bitte ab Monat _____ Jahr _____

☐ Ich abonniere hiermit zum monatlichen Bezug die Fachzeitschrift „Radio-Control-Modeler" (RCM, in engl. Sprache). Jahresabonnement-Preis: In-/Ausland DM 90,— zzgl. DM 18,— Versandspesen.

Liefern Sie bitte ab Monat _____ Jahr _____

Vor- und Zuname: _____

Straße und Haus-Nr. _____

PLZ und Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Ich kann mich noch nicht entscheiden und bitte daher um Zusendung eines Probeexemplares der Zeitschrift **FMT ☐ AMT ☐ ER ☐ RCM ☐ MAN ☐**
(Bitte nur die gewünschte eine Zeitschrift ankreuzen!)
Sollte ich damit zufrieden sein und binnen 14 Tagen nichts mehr von mir hören lassen, erhalte ich die Zeitschrift im Jahresabonnement mit Kündigungsfrist, jeweils 6 Wochen vor Ablauf.

Zahlungsbedingungen: Die Bezahlung nehme ich erst nach Eingang einer entsprechenden Rechnung vor. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Kündigungsfristen: 6 Wochen vor

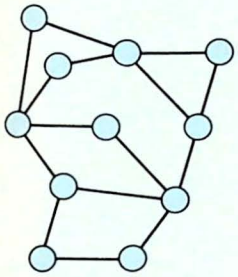
Denkspiele

Drei plus

Die Zahlen von 1 bis 11 sollen auf die 11 Kreise der Abbildung verteilt werden. Die Zahlen sind so zu verteilen, daß man durch das Addieren von je drei aneinanderhängenden Zahlen nach und nach alle Summen von 6 bis 30 erhält.

Die kleinste Summe ergibt sich logischerweise aus der Addition 1 + 2 + 3 = 6; die größte Summe aus 9 + 10 + 11 = 30.

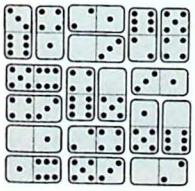
In welchen Kreisen müssen welche Zahlen stehen?



Domino

Aus einem Standard-Domino mit 28 Steinen werden 18 beliebige Steine ausgewählt. Aus diesen 18 Steinen muß ein 6 x 6 Quadrat gebildet werden, bei dem sich weder in den senkrechten Spalten, noch in den waagerechten Reihen eine Zahl wiederholt. Leere Flächen gelten als Zahlen.

Das hier abgebildete Quadrat entspricht nicht ganz den Vorgaben, da in der zweiten Spalte zwei 1er und zwei 6er liegen und in der vierten Spalte zwei 3er auftauchen. Finden Sie eine Lösung?



Briefe-Schreiber

Johanna und Sarah hatten zwei gleiche Kassetten mit Briefpapier gekauft. Johanna hatte ihr Briefpapier bald verbraucht – sie schrieb immer nur Briefe mit einem Blatt. Sarah dagegen schrieb immer nur Briefe mit drei Blatt. Das Ergebnis war, daß Johanna 50 Blätter übrig hatte und Sarah 50 Umschläge.

Wieviele Blätter und wieviele Umschläge sind in einer Kassette?

Pfadfinder PREISRÄTSEL

In jedem Diagramm ist eine durchgehende Linie einzuzeichnen, die jeweils 40 Zahlen miteinander verbindet. Diese 40 Zahlen sind zu addieren. Die Aufgabe besteht darin, die größtmögliche Differenz zwischen beiden Summen zu errechnen (Beispiel: Größte Summe 150, kleinste Summe 50, Differenz 100). Jede der beiden Linien kann beliebig beginnen und auch enden, allerdings darf sich eine Linie niemals überkreuzen. Die Verbindung von Zahl zu Zahl darf nur in gerader Linie erfolgen (horizontal oder vertikal), nicht diagonal.

Bitte schicken Sie uns Ihre Lösung: Stichwort „Pfadfinder".

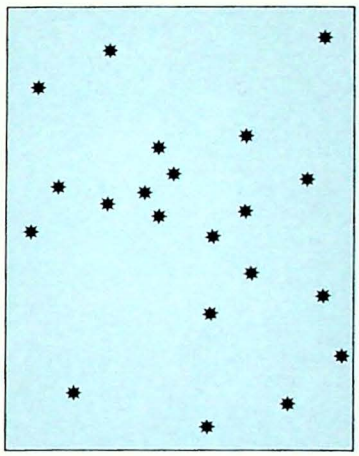
Unter den Einsendern mit der höchsten Differenz verlosen wir drei Spielepakete im Wert von je 100,– DM. Einsendeschluß ist der 30. Juni 1982.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
2 4 5 7 1 5 3 0 9 3 2 1 4 3 2 1 7 5 3 8
4 8 5 1 8 4 6 4 6 4 0 9 1 5 2 7 6 4 6 7
1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9
2 4 6 8 0 2 4 6 8 0 2 4 6 8 0 2 4 6 8 0
0 9 1 8 3 8 4 7 5 6 3 7 4 6 5 5 1 0 9 2
0 0 0 8 8 1 4 2 7 4 0 6 1 8 4 5 7 7 8 0
1 9 1 9 1 9 1 9 2 8 2 8 3 7 3 7 3 7 3 6
6 4 7 5 8 6 7 3 4 2 4 1 0 5 7 5 6 6 6 6
0 1 2 3 4 5 3 3 3 3 3 7 6 8 9 4 2 2 1 9
9 7 6 5 4 3 2 1 5 4 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5
0 8 6 4 2 0 9 7 5 3 1 0 7 4 1 0 7 4 1 4

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
2 4 5 7 1 5 3 0 9 3 2 1 4 3 2 1 7 5 3 8
4 8 5 1 8 4 6 4 6 4 0 9 1 5 2 7 6 4 6 7
1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9 1 3 5 7 9
2 4 6 8 0 2 4 6 8 0 2 4 6 8 0 2 4 6 8 0
0 9 1 8 3 8 4 7 5 6 3 7 4 6 5 5 1 0 9 2
0 0 0 8 8 1 4 2 7 4 0 6 1 8 4 5 7 7 8 0
1 9 1 9 1 9 1 9 2 8 2 8 3 7 3 7 3 7 3 6
6 4 7 5 8 6 7 3 4 2 4 1 0 5 7 5 6 6 6 6
0 1 2 3 4 5 3 3 3 3 3 7 6 8 9 4 2 2 1 9
9 7 6 5 4 3 2 1 5 4 6 5 6 5 6 5 6 5 6 5
0 8 6 4 2 0 9 7 5 3 1 0 7 4 1 0 7 4 1 4

Sternbild

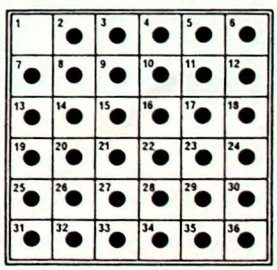
Wieviele gerade Linien müssen durch dieses Sternbild gezogen werden, um jeden der 22 Sterne allein in einen Sektor einzuschließen?



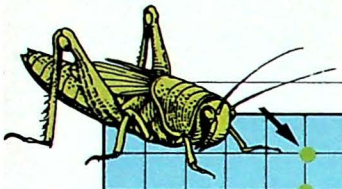
Solitaire

Das üblicherweise als Solitaire bezeichnete Spiel ist kreuzförmig angelegt und enthält 33 Vertiefungen (Felder). Unser Solitaire ist etwas abgewandelt. Die Aufgabe besteht darin, Spielsteine durch Überspringen zu entfernen; es sollte nur ein Stein übrigbleiben und dieser sollte auf Feld 1 stehen, das in unserer Abbildung leer ist. Das Überspringen eines einzelstehenden Steines gilt als Zug, mehrere Sprünge hintereinander sind möglich. Übersprungene Steine werden sofort entfernt.

Versuchen Sie, mit möglichst wenig Sprüngen das Ziel zu erreichen.



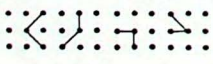
Denkspiele



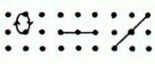
Der Seerosenteich

Eine kleine Heuschrecke steht am Ufer eines Teiches. In der Mitte des Teiches ist eine Insel – dorthin möchte die Heuschrecke. Der Weg zum Ziel führt über die Seerosen (kleine, grüne Punkte). Die Heuschrecke kann von Seerose zu Seerose springen, mit der Einschränkung, daß nach jedem Sprung die Richtung gewechselt werden muß.

erlaubt



verboten



Die Heuschrecke darf mehrmals die gleiche Stelle passieren, sie darf aber nicht zwischen zwei Seerosen hin und her springen (A–B–A ist verboten). Wie kommt die Heuschrecke auf die Insel?

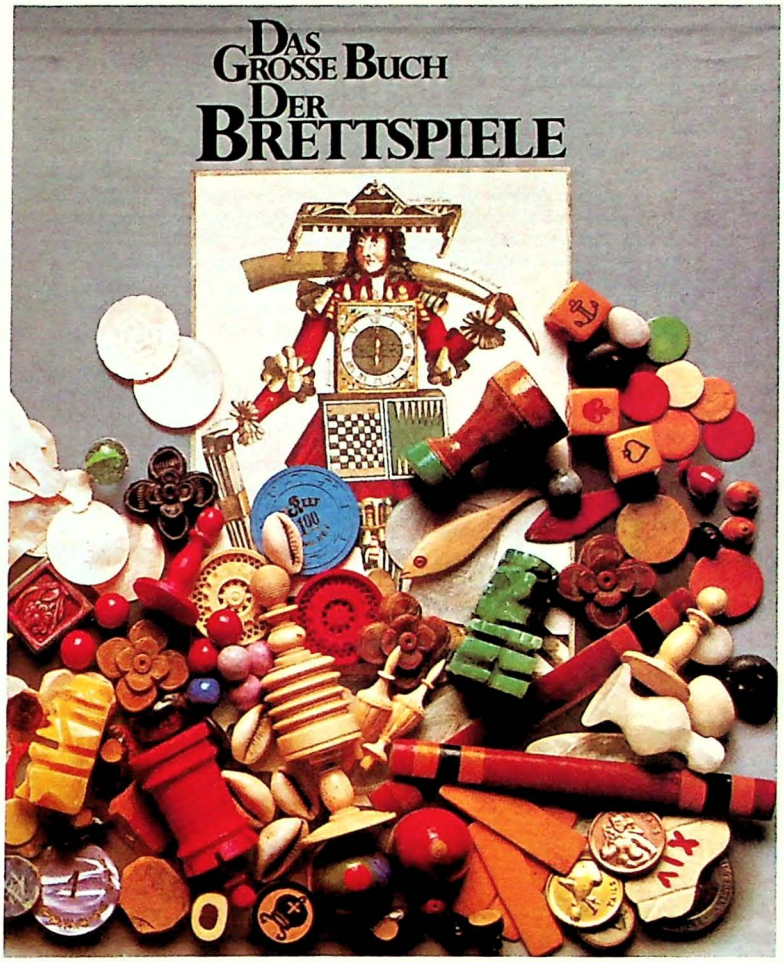
Spiele, Von den Fachleuten.
Direkt nach Hause. Postwendend.
Diesmal: Bücher übers Spiel.

Spielunke

Dieses große Buch der Brettspiele ist eine einzigartige Sammlung von über 80 Spielen aus aller Welt. Die Geschichte einiger dieser Spiele läßt sich über Jahrtausende zurückverfolgen. Dabei sind bisher unbekannte Raritäten, die man nur in Museen oder Privatsammlungen findet. Viele der hier abgebildeten Stücke stammen aus der Sammlung von R. C. Bell, dem Autor diese Buches. Andere wurden in Anlehnung an ihre historischen Vorbilder speziell angefertigt. Die Seiten des Buches sind so gestaltet, daß jedes der Spiele direkt dort nachgespielt werden kann. Neben der Abbildung finden sich eine Spielbeschreibung, Anleitung mit Regeln, Diagrammen und Informationen über Herkunft und Geschichte. Die Buchkassette enthält einen großen Ausschneidebogen mit allen nötigen Marken, Steinen und Figuren.

160 Seiten, 35 Farbillustrationen, 130 Abbildungen in schwarz/weiß, Leinen, Schuber, Beilage: 5 Original-Groß-Spielpläne, Buchformat: 27 x 34 cm

Bestell-Nummer: 3602
Einmaliger Sonderpreis: Nur 38,60 DM



Mensch spiele mich

96 Seiten, Format 37,5 x 26,5 cm, 46 farbige Tafeln

Über 40 Spiele aus dem goldenen Zeitalter der Brettspiele. Alles zum Nachspielen – Spielmarken sind beigefügt.

Bestell-Nummer: 3600
49 Mark

Brett Spiel Stars

80 Seiten, über 40 farbige Tafeln, Format 37,5 x 26,5 cm

Das zweite Buch, das man spielen kann. Hier sind in erster Linie amerikanische Motive berücksichtigt. Komplett mit Spielmarken und Spielregeln.

Bestell-Nummer: 3601
49 Mark

Spiele der Welt

282 Seiten, stabiler Karton-Einband, mit vielen farbigen und schwarz/weiß-Abbildungen, Format 23 x 27 cm

Neuauflage des lange vergriffenen Werkes.

Über hundert Spiele werden hier erklärt. Über Varianten, Herkunft und kulturhistorische Bedeutung. Dabei sind auch instruktive Bauanleitungen.

Bestell-Nummer: 3619
Und das für nur 39,80 Mark

Hiermit wird bestellt

Bitte einsenden an: Spielunke, Godesberger Allee 108, 5300 Bonn 2
Ich füge bei ☐ Euro- oder Verrechnungsscheck. ☐ **Ich habe eingezahlt am** _____ auf Postscheckkonto Köln 14443–507

Expl.	Bestellnummer	DM
Versandkostenanteil		3,80
Gesamtpreis		

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Datum _____
Unterschrift _____

Schicken wir Ihnen eigentlich schon regelmäßig (und kostenlos) unseren Katalog? Wenn nicht, machen Sie bitte hier ein dickes Kreuz. ◯

Bitte Zahlungsweg ankreuzen. Versandkostenanteil nicht vergessen. Je Bestellung 3,80 DM. Es lohnt sich also, gleich ein paar Sachen auf einmal zu bestellen. Der Bestellung muß beiliegen: Scheck oder Bank-/Postscheck-Zahlungsbeleg (Kopie genügt). Danke!

Denkspiele

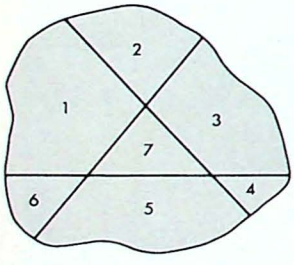
Geteilt durch

Die Abbildung stellt eine Teilungsaufgabe dar. Anstelle der Kreuze müssen die richtigen Zahlen eingesetzt werden. Vor der Klammer steht jeweils der Divisor, durch den die folgende Summe geteilt werden muß. Das Ergebnis findet sich dann eine Zeile tiefer. Eine Hilfe: Der Divisor ist immer eine Primzahl.

```
+)  +  +  6  6  +  +
+)  +  +  +  +  +  +
+)     +  6  +  +  +
+)        +  +  +  +
++)          +  +  +
                6  +
```

Pfannkuchen-Massaker

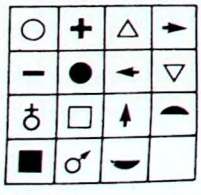
Der abgebildete, wohlgelungene Pfannkuchen soll zum Zwecke des Verzehrs aufgeteilt werden. Drei gerade Schnitte ergeben maximal 7 Teile, wie die Abbildung zeigt.



Wieviele Teile erhalten Sie maximal, wenn Sie 15 gerade Schnitte durch den Pfannkuchen ziehen?

Symbolismus

Können Sie in den Symbolen dieses Quadrats eine logische Folge entdecken? Wenn ja, welches Symbol muß im letzten Feld stehen?



Das 1234-Quadrat

Die neun Felder dieses Quadrates enthalten alle die gleichen Zahlen – 1234. Addiert man die Spalten (senkrecht), Reihen (waagerecht) und die (beiden) Diagonalen, so erhält man selbstverständlich immer die gleiche Summe.

Diese neun mal vier Ziffern sind in anderer Zusammensetzung so auf die neun Felder zu verteilen, daß sich wiederum bei der Addition immer die gleiche Summe ergibt.

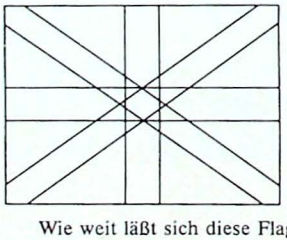
Die neuzubildenden, vierstelligen Zahlen müssen nicht unbedingt immer eine 1, 2, 3, oder 4 enthalten; eine Zahl wie 3321 wäre durchaus akzeptabel.

Wie müssen die neuen neun Zahlen heißen und wo müssen sie stehen? Wie muß die Summe aus Reihen, Spalten und Diagonalen lauten?

1234	1234	1234
1234	1234	1234
1234	1234	1234

Flaggen-Skizze

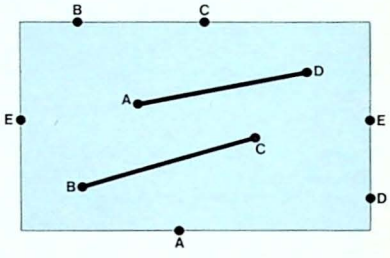
Sie sehen hier eine Skizze der britischen Flagge (Union Jack). Es ist unmöglich, diese Skizze zu zeichnen, ohne bestimmte Linien mehrfach zeichnen zu müssen oder den Stift abzusetzen und an anderer Stelle neu zu beginnen.



Wie weit läßt sich diese Flagge zeichnen, ohne eine Linie zu wiederholen und ohne den Stift abzusetzen?

Richtig verbunden?

Verbinden Sie die gleichen Punkte miteinander – A mit A, B mit B, usw. Die fünf dazu erforderlichen Linien müssen innerhalb des Rechtecks liegen und dürfen sich nicht überschneiden. Auch die Barrieren AD und BC dürfen nicht überschritten werden.



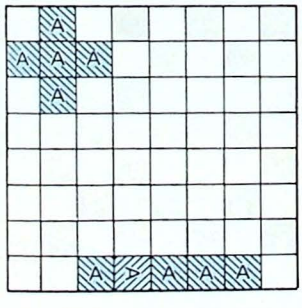
Kipp-Problem

Fünf quadratische Klötze, die auf der Oberseite ein „A" tragen, werden auf ein Damebrett gestellt. In der Abbildung sind das die fünf kreuzförmig aufgebauten Klötze in der linken oberen Ecke des Spielfeldes.

Diese Klötze sollen über das Spielfeld bewegt werden und die rechts unten abgebildete Reihe bilden – genau wie die Abbildung zeigt. Die Klötze werden von Feld zu Feld bewegt, indem man sie über eine Kante abkippt.

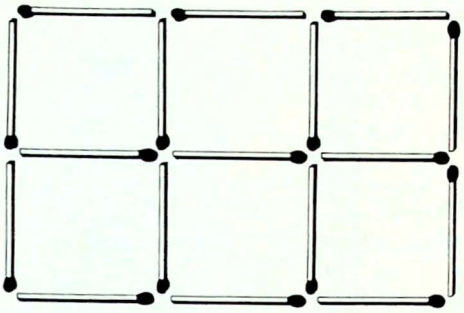
Sie werden es nicht schaffen, alle Klötze so in eine Reihe zu bringen, daß die Buchstaben alle in die gleiche Richtung zeigen.

Wir wollen von Ihnen wissen, welcher der Klötze in der Fünfer-Reihe als erster aus dem Kreuz heraus bewegt wurde.

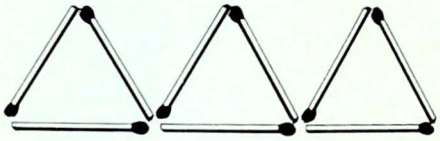


RÄTSEL

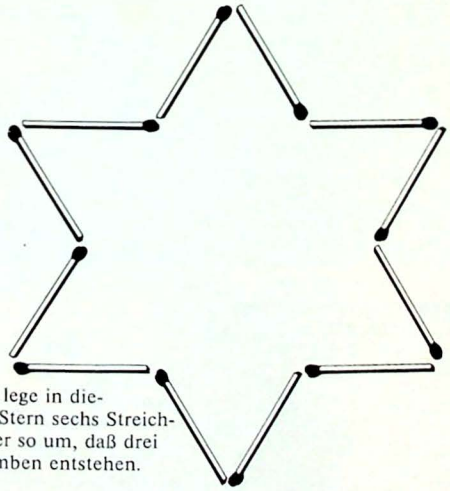
Streichholzspiele



Aus diesen sechs Quadraten sind sechs Streichhölzer so zu entfernen, daß nur zwei Quadrate übrigbleiben.

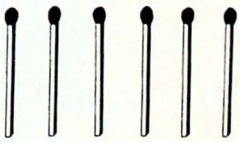


Zwei Streichhölzer sind so umzulegen, daß aus diesen drei gleichseitigen Dreiecken vier entstehen.



Man lege in diesem Stern sechs Streichhölzer so um, daß drei Rhomben entstehen.

Diese sechs Streichhölzer sind so zu legen, daß jedes Holz jedes andere berührt. Wie geht das?



Am Kaiserhof von Ombagassa war es Spielregel, daß beim Unterricht der Prinzen und Prinzessinnen der Hofnarr anwesend war.

Als die Geschichte von Alexander dem Großen und dem gordischen Knoten besprochen wurde, erklärte ein Prinz, daß er sicher auch auf die Idee gekommen wäre, den Knoten mit dem Schwert zu lösen. Daraufhin versprach der Hofnarr, ihm bald einen anderen Knoten mitzubringen, an dem er sein Talent erproben könne.

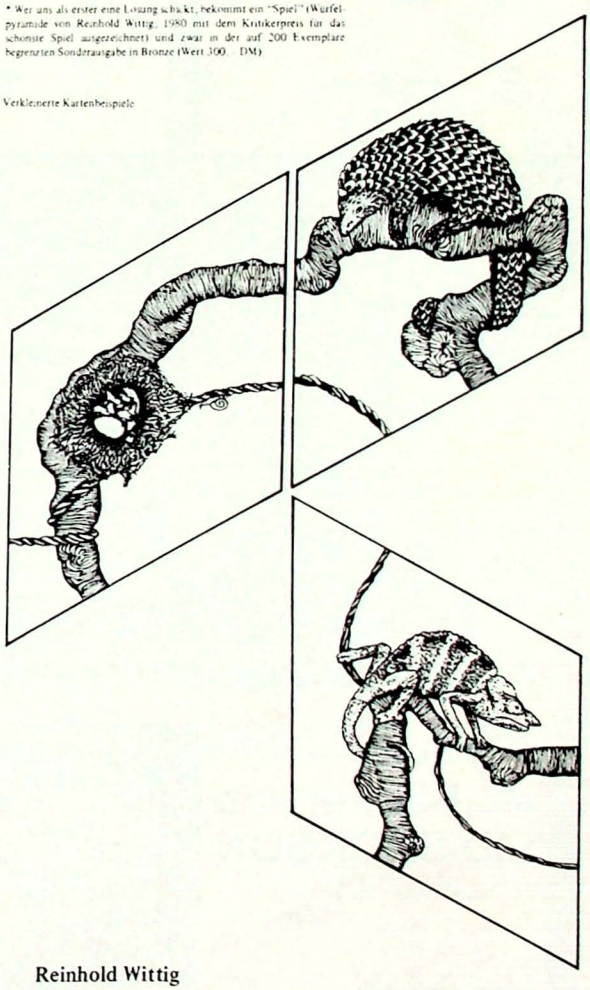
Dieser ombagassische Knoten war überraschenderweise nur zu lösen, indem man ihn zusammensetzte. Die Geschichte verrät nicht, ob es bis jetzt jemand geschafft hat.*

Die Stricke, die der Hofnarr auf Spielkarten gezeichnet hatte und die zu zwei in sich geschlossenen Systemen zusammengelegt werden müssen, wurden bald durch kunstvoll gezeichnete Ranken ersetzt. Aus dem ombagassischen Seiltrick wurde das schlimme ombagassische Schlingpflanzenspiel.

Das "Schlimme ombagassische Schlingpflanzenspiel" enthält 50 von Hand gedruckte Spielkarten und kostet DM 25,–. Es erscheint im Mai 1982. Wie alle Spiele der Edition Perlhuhn gibt es auch dieses nur direkt.

* Wer uns als erster eine Lösung schickt, bekommt ein "Spiel" (Würfelpyramide von Reinhold Wittig, 1980 mit dem Kritikerpreis für das schönste Spiel ausgezeichnet) und zwar in der auf 200 Exemplare begrenzten Sonderausgabe in Bronze (Wert 300,– DM).

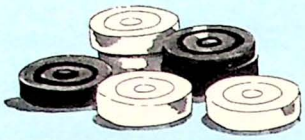
Verkleinerte Kartenbeispiele



Reinhold Wittig
Edition Perlhuhn
Spiel und Kunst
Am Goldgraben 22
D – 3400 Göttingen

A U F G A B E N

Dame



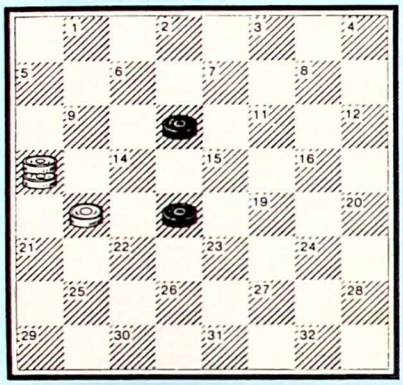


Abb. 1

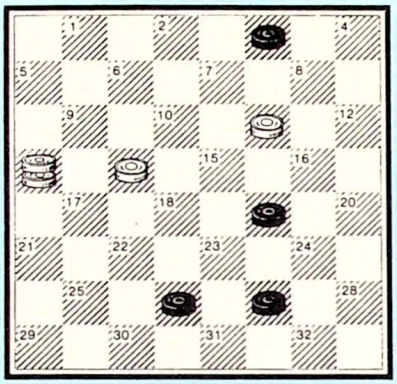


Abb. 2

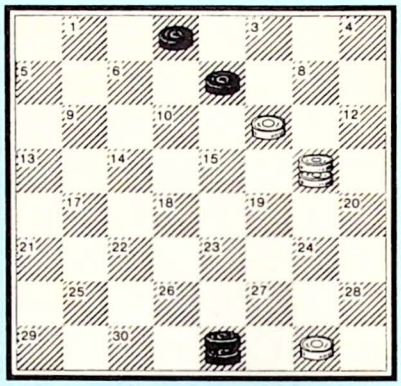


Abb. 3

Damen verdoppeln die Zugmöglichkeiten
Damen verdoppeln auch den Spielspaß. *Abbildung 1* zeigt eine wohlvorbereitete Falle, die diesmal nur funktioniert, weil auf Feld 13 eine Dame sitzt. Die Zugfolge: Weiß zieht von 17–14 und zwangsläufig folgt Schwarz 10–17. Das Ende kommt mit 13–22–15.

Die erhöhte Beweglichkeit der Dame, die vier Zugrichtungen hat, eröffnet viele Möglichkeiten. Die wichtigste: Die Dame kann um die drei Ecken eines Feldes herumstürmen und dabei schlagen. Anfänger übersehen dies oft.

Abbildung 2 zeigt ein Beispiel. Weiß opfert zwei Steine durch den Zug 11–7, schlägt aber in der Folge alle vier schwarzen Steine: 13–22–31–24–15.

Weit größere Möglichkeiten ergeben sich durch die Kontruktion von ganzen Zugfolgen. *Abbildung 3* zeigt eine solche Folge. Der Einleitungszug von Weiß 32–27 lockt die schwarze Dame heraus auf 24. Dann schlüpft Weiß von 16–12 um den Schlag „2 für 1" vorzubereiten. (Man spricht von „schlüpfen", wenn das Schlagen dadurch ermöglicht wird, daß man dem Gegner nicht einen Stein unter die Nase schiebt, sondern, wenn man einen Stein wegzieht, der das Schlagen verhindert hat). Schwarz schlägt durch 7–16 und Weiß schlägt 2 für 1 durch 12–19–28. In dieser Position hätte Weiß gewonnen, da der schwarze Stein geschlagen wird (2–6; 28–24; 6–10; 24–19; 10–14; 19–15; 14–17; 15–18; 17–21; 18–22). Dies gilt auch, wenn Schwarz von 1, 3 oder 4 aus starten würde. Wenn Schwarz aber von 5, 6, 7 oder 8 gestartet wäre, könnte Weiß nicht gewinnen. Probieren Sie es!

Hier unsere drei Aufgaben:
Jedesmal beginnt Weiß und gewinnt. Die Preisfrage ist C.

A) Schwarz auf 4, 19. Weiße Könige auf 3 und 7.

B) Schwarz auf 3, Könige auf 17 und 27. Weiß auf 11, 26, König auf 6.

C) Schwarz auf 1, 7, 16, 24, König auf 30. Weiß auf 15, Könige auf 9 und 23.

PREISRATSEL

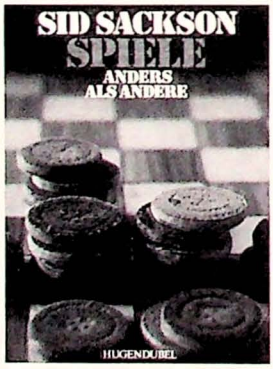
Bitte schicken Sie Ihre Lösung unter dem Stichwort „Dame" an SpielBox, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß: 30. Juni 1982.

Als Gewinne werden verlost: drei Spielepakete im Wert von je 100,– DM.

2 neue Bücher von SID SACKSON

Preisträger »Spiel des Jahres 1981«

Heinrich Hugendubel Verlag



Sid Sackson
Denkspielen mit Farbstiften
Aus dem Amerik. von Walter Luc Haas.
144 Seiten mit farbigen Spielregeln und vielen Spielplänen.
Paperback DM 16,80

Sid Sackson
Spiele – anders als andere
Aus dem Amerikanischen von Walter Luc Haas.
224 Seiten mit zahlreichen Abbildungen und Spielplänen.
Leinen DM 29,80

in Ihrer Buchhandlung

A U F G A B E N

Go

Die Spielstärke von *GO*-Spielern wird nach dem japanischen Einstufungssystem gemessen. Ein Anfänger kann ungefähr 10 Kiu erreichen. Der höchste Kiu-Grad ist 1 Kiu, danach folgen die Dan-Grade von 1–6.

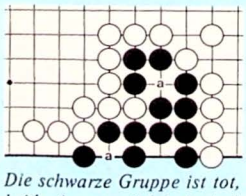
Aus diesem System errechnen sich die Vorgabe-Steine, die dem jeweils schwächeren Spieler zugestanden werden. Im allgemeinen wird eine Vorgabe von neun Steinen als Maximum gesehen. Die Vorgabesteine werden nach fester Reihenfolge auf die neun dafür vorgesehenen Punkte auf dem Spielfeld (schwarz markierte Punkte) gesetzt.

Praktische Probleme

Leben und Tod / Falsche Augen: Die drei folgenden Leben- und Todprobleme handeln vom Tod, der durch Schaffung von falschen Augen, in scheinbar sicheren Gruppen, herbeigeführt wurde.

Ein falsches Auge besteht dann, wenn Teile der Steine, die dieses Auge umschließen, unabhängig vom Rest angegriffen werden können.

Die Abbildung zeigt eine Gruppe mit zwei falschen Augen bei „a" und einem echten Auge rechts unten. Diese Gruppe ist daher als „tot" zu betrachten, denn nur mit zwei echten Augen ist eine Gruppe sicher.

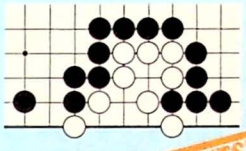


Die schwarze Gruppe ist tot, da beide Augen „a" falsch sind.

Unsere Problemstellungen

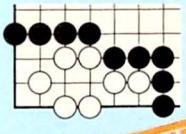
Bei den drei folgenden Problemen ist Schwarz am Zug und schlägt die weißen Steine.

Problem 1 (Für Anfänger)
Weiß hat ein echtes Auge in der 3. Reihe. Wie kann Schwarz das Auge auf der Randlinie „falsch" machen?



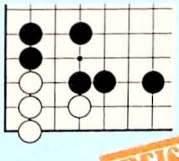
PREISRÄTSEL

Problem 2 (Für Fortgeschrittene)
Die weiße Gruppe scheint sicher zu sein. Entdecken Sie die schwache Stelle!



PREISRÄTSEL

Problem 3 (Für Könner)
Um bei dieser Eckgruppe zu verhindern, daß Weiß ein zweites „echtes" Auge bilden kann, ist eine recht schwierige Zugfolge erforderlich.



PREISRÄTSEL

Wir haben alle drei Aufgaben als Preisrätsel angelegt, um auch schwächeren Spielern eine Chance zu geben. Jeder, der mindestens eine richtige Lösung einschickt, nimmt an der Verlosung von drei wertvollen *Go*-Spielbrettern teil.

Schicken Sie Ihre Postkarte – Stichwort „Go-Aufgaben" an: *SpielBox,* Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß: 30. Juni 1982.

Mit Sicherheit sorgloser

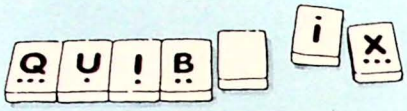
durch den zuverlässigen Schutz, den die Familien-Versicherung Ihnen, der Familie und dem Besitz bietet. Sprechen Sie doch mal mit unserem Mitarbeiter in Ihrer Nähe. Er sagt Ihnen, wie auch Sie mit Sicherheit sorgloser leben.

Württembergische Versicherungen

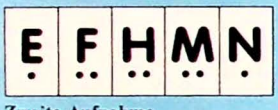
Württembergische Versicherungen

Die Anschrift unseres Vertreters in Ihrer Nähe steht im Telefonbuch unter »Württembergische«.

Quibbix

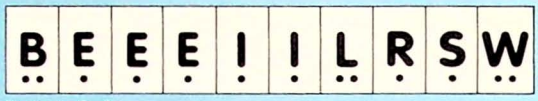


Erste Aufnahme



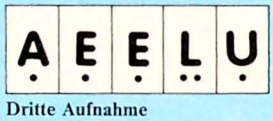
Zweite Aufnahme

Dritte Aufnahme



Erste Aufnahme

Zweite Aufnahme



Dritte Aufnahme

Übungsspiel

PREISRÄTSEL

Die Spielregel
Bilden Sie aus den 10 Buchstaben der ersten Aufnahme, dann aus den 15 Buchstaben der ersten und zweiten Aufnahme, und schließlich aus den 20 Buchstaben der ersten bis dritten Aufnahme sinnvolle Wörter, die der Lexikon-, Zeitschriften-, Abkürzungs- und Beugungs-Regel entsprechen. Je Aufnahme dürfen ein Stein oder zwei Steine als *Quibbix* verwendet werden. Das ist ein umgedrehter Stein (Rückseite nach oben), der dann wie ein Joker einen beliebigen fehlenden Stein ersetzt.

Die Wertung
Je Aufnahme gilt das Wort mit den meisten Punkten doppelt und die anderen Wörter gelten einfach. Ein *Quibbix* (ein umgedrehter Stein) und einzelne Reststeine gelten nichts.

Die Lexikon-Regel
Es gelten alle Wörter mit zwei oder mehreren Buchstaben, die als Stichwort oder im Lauftext in einem deutschsprachigen Lexikon oder Wörterbuch stehen. Die Umlaute werden AE, OE, UE geschrieben.

Die Zeitschriften-Regel
Fremdwörter, Eigennamen, Wortkombinationen, Firmen- oder Produktbezeichnungen, ob sie nun im Lexikon stehen oder nicht, gelten allerdings nur dann, wenn man von ihnen guten Gewissens sagen kann, daß sie ohne nähere Erläuterung in einer Publikumszeitschrift (nicht Fachzeitschrift) stehen könnten, und daß sie dann jeder durchschnittlich Gebildete versteht.

Die Abkürzungs-Regel
Abkürzungen, ob sie nun im Lexikon (Wörterbuch) stehen oder nicht, gelten ebenfalls nur dann, wenn sie zwei oder mehrere Buchstaben haben, und wenn sie jeder durchschnittlich Gebildete ohne nähere Erläuterungen verstehen kann. Phantasieabkürzungen gelten nicht.

Die Beugungs-Regel
Alle Wörter, Wortkombinationen und Abkürzungen, die den obigen Regeln entsprechen, dürfen in allen grammatikalisch gültigen Beugungsformen dargestellt werden.

Die Lösungen
Die linke *Quibbix*-Aufgabe ist ein Übungsspiel. Sie können Ihre Lösung mit unseren Lösungen vergleichen, die Sie auf S. 56 finden.
Die rechte *Quibbix*-Aufgabe ist ein Preisrätsel, bei dem Sie ein wertvolles Spiel gewinnen können. Schicken Sie bitte Ihre Lösung auf einer Postkarte, versehen mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse, bis zum 30. Juni 1982 unter dem Stichwort *Quibbix* an:
Spiel-Box, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2.

Die Gewinne
Für die fünf Einsender mit dem höchsten Punktwert gibt es fünf Kalaha-Spiele in Mahagoni. Bei gleichhohem Punktwert wird gegebenenfalls gelost.

Immer der richtige Zug

Einführung in das Schach

Dr. Werner Lauterbach
Die Schachfibel
DM 10,20

Dr. Werner Lauterbach
Das unsterbliche Spiel
DM 22,00

Dr. Werner Lauterbach
Die hohe Schule des Schachs
DM 28,00

Reihe „Modernes Eröffnungswissen"

Jakow Estrin
Traxler Gegenangriff
DM 9,80

David Levy/
Kevin O'Connell
Wie spielt man Sizilianisch?
DM 15,80

David Levy/
Kevin O'Connell
Wie spielt man Königsindisch?
DM 15,80

Jakow Estrin
Das angenommene Königsgambit
DM 16,80

Eröffnung

Lew Polugajewski
Aus dem Labor des Großmeisters
DM 22,00

Ludek Pachman
Moderne Schachtheorie
Band 1: Offene Spiele
DM 22,00

Jakow Estrin
Theorie und Praxis des Zweispringerspiels
DM 19,80

Strategie

Ludek Pachman
Moderne Schach-Strategie
Band 1
DM 19,80
Band 2
DM 22,00
Band 3
DM 22,00

Partien

Viktor Kortschnoi
Meine besten Kämpfe
DM 22,00

Michail Tal/
Alexander Koblenz
Schachtraining mit Exweltmeister Tal
DM 18,80

Ludek Pachman
Entscheidungspartien
DM 19,80

Ludek Pachman
Meine 100 besten Partien und meine Probleme
DM 19,80

Weltmeisterschaft/ Olympiade

Viktor Kortschnoi/
Ludek Pachman
Schach WM '78
DM 15,00

Ludek Pachman
Kortschnoi–Karpow Entscheidung in Meran Schach WM '81
DM 16,80

Ludek Pachman
Hübner–Kortschnoi Finale in Meran
DM 15,00

Otto Borik
Schach-Olympiade Buenos Aires '78
DM 14,80

Problemschach

Dr. Werner Speckmann
Das logische Schachproblem
DM 19,80

Bonsdorff/Fabel/Riihimaa
Schach und Zahl
DM 16,00

Biographien

Viktor Kortschnoi
Ein Leben für das Schach
DM 19,80

Michail Botwinnik
Schach-Erinnerungen
DM 24,80

Gerne senden wir Ihnen unser Gesamtverzeichnis

RAU

Walter Rau Verlag
Postfach 65 08
4000 Düsseldorf 1

Schach aus dem Walter Rau Verlag

Basteln – spielen – experimentieren

neu – für Hobby & Freizeit

Kosmos Erlebte Pflanzenwelt
Mit zum Teil verblüffenden Experimenten werden die Geheimnisse der Pflanzenwelt erforscht! Ein Stück Naturerlebnis, das die hochinteressanten Vorgänge erklärt, die viele Pflanzen zu ganz erstaunlichen Leistungen befähigen.
Ab ca. 10 J./Best.-Nr. 629 111

Kosmos Elektronik-Labor E 200 – das Spitzenprodukt der blauen Kosmos-Elektronik-Reihe! Mit diesem Super-Labor werden die wichtigsten Gebiete der Elektronik umfassend behandelt, z.B. NF-Technik, Radiotechnik, spezielle HF-Technik. Komplette Ausrüstung für Anfänger und Fortgeschrittene, 200 Versuche mit IC, LED, Transistoren, Lautsprecher, Meßinstrument usw.
Ab ca. 14 J./Best.-Nr. 611 811

Feine Drucke selbst gemacht
Briefbögen mit zierlicher Schrift, reizende Ornamente, Visitenkarten, originelle Einladungskarten, bedruckte T-Shirts und Servietten ... alles gelingt rasch und problemlos nach Vorlagen und eigenen Entwürfen. Ein neues Steckenpferd in der Reihe »Hobby exquisit«. Best.-Nr. 657 911

Kosmos-Experimentierkästen sind in Qualität und Ausstattung unübertroffen!

Bio-Elektronik
Die sensationelle Neuheit im Bereich elektronischer Experimente ist der neue Kosmos-Labor-Ausbau E 204 zum Elektronik-Labor E 200. Völlig gefahrlos können Lebensvorgänge im menschlichen Körper erforscht und akustisch bzw. optisch wahrnehmbar gemacht werden.
Ab 14 J./Best.-Nr. 615 411

Im Spielwarenfachhandel zeigt man Ihnen unsere Neuheiten gern!

kosmos

DIETMAR HARTUNG
GO-
SPIELE u. LITERATUR
ARNDTSTR. 13 · 1000 BERLIN 61
TEL.: (030) 691 30 31
DI-FR 15-18 Uhr

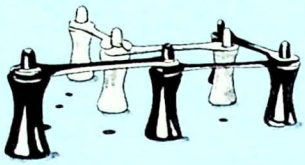
„Der Spezialist für asiatische Brettspiele"

Luxus-Go-Spiel DM 140,–
8,5 mm Glassteine, Holzsteckbrett 25 mm stark, Kastanienholzschalen
Magnet-Go-Koffer DM 60,–
Shogi (japanisches Schach) DM 48,–
Holzklappbrett und Kunststoffsteine und Buch „How to play Shogi"
China-Schach DM 15,–
Holz mit Kunststoff- oder Holzsteinen und deutscher Spielanleitung
Mahjongg DM 60,–
Kunstharzsteine und deutsche Spielanleitung
Luxus-Mahjongg DM 198,–
(ab Juli 1982) mit Bambus-und Beinsteinen im Seidenkoffer
Renju (5 in einer Reihe) DM 35,–
Ein Spiel, daß hierzulande nicht bekannte Spielvarianten zuläßt. – Holzklappbrett und Kunststoffsteine
Riesenholzbackgammon
55 x 61 cm DM 108,–
Repräsentative Ausführung mit schweren Spielsteinen
Riesen-Holz-Mikado
(80 cm) DM 35,–
Für alle hier erwähnten Spiele haben wir auch Magnet-Reise-Versionen im Angebot.
Fordern Sie darüber hinaus unseren Farbprospekt kostenlos an!
Ein Auszug aus unserer Literaturliste:
„Das japanische Brettspiel Go" DM 9,80
„Mahjongg" DM 9,80
„Shogi" (engl.) mit eingelegtem Spiel DM 30,–
„Renju" (engl.) DM 12,–
„Backgammon" DM 9,80
Unsere komplette Spiele-Literaturliste senden wir Ihnen gerne zu. Wir können jedes Go-Buch in deutscher, englischer oder japanischer Sprache liefern.
Bestellung durch Zusendung eines Verrechnungsschecks oder gegen Nachnahme; unter DM 50,– Auftragswert bitte DM 3,– Versandkostenanteil mit einrechnen!

GP 002: Yoshitoshis abgeschlagener Kopf

A U F G A B E N

Twixt

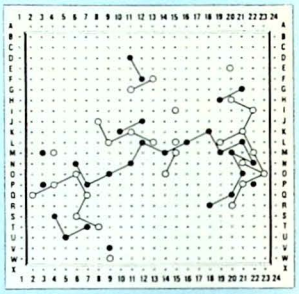


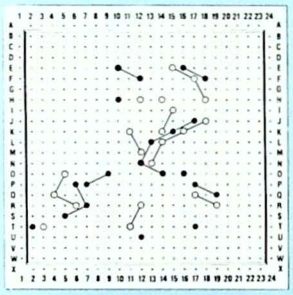
Spielziel in *Twixt* ist, gegenüberliegende Ränder zu verbinden – Weiß die zwei weißen, Schwarz die zwei schwarzen. Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfelds gesteckt – nur nicht hinter die Grenzlinie des Gegners. Wenn nach einem Zug zwei oder mehr eigene Figuren im „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie verbinden. Sieger ist, wer zuerst eine ununterbrochene Verbindungskette zwischen seine zwei Ränder gebaut hat. *Twixt*-Notierung: Notiert werden einfach die Koordinaten des Zuges (z. B. H 18); diese werden unterstrichen wenn *eine* Verbindung stattfand (z. B. P 17), und zweimal, im Falle einer Doppelverbindung (z. B. R 7). Die Züge sind laufend numeriert. Weiße Züge haben ungerade, schwarze gerade Nummern.

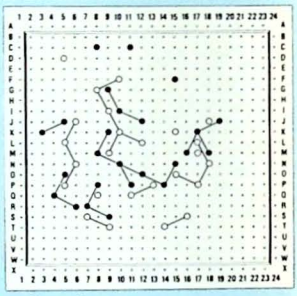
Liebe Twixt-Freunde!

Bei der letzten *SpielBox*-Ausgabe wurden bei den *Twixt*-Aufgaben die Rand-Farben leider vertauscht. Sorry! Wir bringen diesmal die Aufgaben nochmals, diesmal aber richtig. Das Preisrätsel ist dagegen ganz neu!

Alle Twixter, die uns für das letzte Preisrätsel trotzdem eine Lösung geschickt haben, erhalten einen Trostpreis.







In allen drei Aufgaben zieht Weiß und gewinnt

PREISRÄTSEL

Weiß gewinnt mit Hilfe einer originellen Kombination – obwohl es nicht nach einem Sieg für Weiß aussieht. Bitte nennen Sie mindestens die beiden ersten Züge dieser Kombination von Weiß.

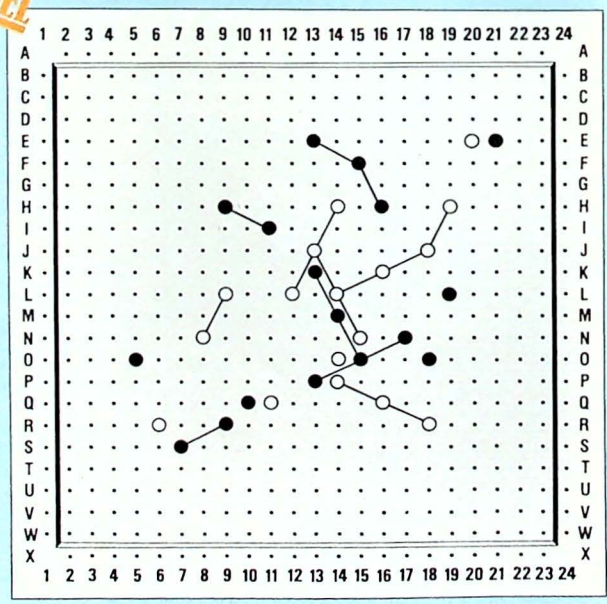
Die Aufgabe stammt aus einer Partie, die ich als Schwarz leider verloren habe.

Ihr

Alex Randolph

Bitte schicken Sie Ihre Lösung an:
Vertwixt, SpielBox, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß ist der 30. Juni 1982.

Auch diesmal werden fünf handsignierte Spiele von Alex Randolph unter den Einsendern richtiger Lösungen verlost.



Spiel und Spaß - wer bietet das?

Wenn Sie beim Spielen lieber selbst mitmachen, als anderen über die Schulter zu sehen; wenn Sie wissen wollen, wo die schönsten Spiele-Ideen blühen, dann nehmen Sie bitte eine Schere zur Hand und bringen das Puzzle in die richtige Form. Dieses Motiv sehen Sie ab sofort als große Dekorations-Wand in allen guten Spielwarengeschäften. Und das ist ein gutes Zeichen für Sie, denn dort gibt es den Spiele-Spaß, den Sie suchen. Von Spear!

Bitte das Puzzle in die richtige Form bringen und an Spear-Spiele GmbH, Höfener Straße 87-91, in 8500 Nürnberg 84 senden. Wir bedanken uns dafür mit unserem neuesten „Spielführer"!

Absender/Name _____

Straße/Ort _____

Wir!

Die Spielmacher.

Alte Spielkarten

Wer sich für Spielkarten interessiert, findet ein reiches Betätigungsfeld. Die „Münzgalerie München" versteigert regelmäßig Spielkarten – in Preislagen zwischen DM 20,– und DM 3500,–. Der letzte Auktionskatalog (kostet DM 15,–) umfaßte über 650 Stücke. Auch ist eine Spielkartenliste mit über 300 Spielen zu Festpreisen erhältlich. Münzgalerie München, Stiglmaierplatz 2, 8000 München 2.

Chinesisches

„Das spielt das Volk in China" heißt das neueste Buch aus der China-Studien- und Verlagsgesellschaft. Auf rund 70 Seiten sollen den Lesern die folgenden Spiele „nahegebracht" werden:

Mah Jongg, Chinesisches Schach, Tierkampfschach, ein Kartenspiel auf der Basis von *Rommé*-Karten und *Go*. Interessant vor allem wegen der ausführlichen Darstellung des chinesischen Schachs – *XIANGQI*. Das in dem Buch enthaltene *Tierkampfschach* entspricht dem soeben bei ASS erschienenen *Dschungo*. Mit dem chinesischen *Mah Jongg* befaßt sich auch das Buch gleichen Titels von Ursula Eschenbach (Falken-Verlag). Auf 80 Seiten werden die Regeln dieses klassischen Spiels ausführlich dargestellt und erläutert.

Für Lehrer

Interessant ist, was die Arbeitsgruppe Oberkircher Lehrmittel (AOL) – grauenhafter Name übrigens – veröffentlicht, vor allem für Schüler.

In einem „Projekt Schulleben" werden Materialien für einen Unterricht erarbeitet, die die Schule für Lehrer und Schüler „erträglicher und ein bißchen menschlicher" machen soll. Unter so trockenen Titeln wie „Vertretungsstunden Spaß + Spiel" und „Konzentrationsspiele" werden Mappen mit Materialien angeboten, zu denen wir nur bedauernd sagen können, „mit uns hat in der Schule niemand sowas gemacht". Sehr lobenswert und unter dem Aspekt der Nachwuchsförderung allen Pädagogen unter unseren Lesern wärmstens empfohlen!

Informationen von: AOL, Waldstraße 17, 7585 Lichtenau.

Twixt-Club Hamburg ?

Wer hat Interesse, in Hamburg etwas intensiver „Twixt" zu spielen – eventuell im Rahmen eines Clubs? Enge Kontakte zu dem Erfinder des Spiels – Alex Randolph – bestehen, so daß eine intensive Betreuung gewährleistet wäre. Kontaktaufnahme: Dr. Horst Wiltmann, Neubertstr. 20, 2000 Hamburg 76, Tel.: 0 40/2 50 59 74.

Anschriften von Herstellern

Edition Perlhuhn, Reinhold Wittig, Am Goldgraben 22, 3400 Göttingen.

Spiele der Edition Perlhuhn gibt es nicht im Fachhandel. Prospekt kann angefordert werden.

Ferd. Piatnik, Wiener Spielkartenfabrik, Hütteldorferstr. 229–231, A – 1140 Wien, Österreich.
Unter anderem Hersteller wunderschöner Kartenspiele.

Ludoval AG, Eichenweg 2, CH – 3052 Zollikofen, Schweiz.
Hersteller beispielsweise von „Rolling Ball", einen Riesen-Konstruktionskasten zum Bau von Achterbahnen, durch die man Kugeln rollen lassen kann.

Hanje Spiele Atelier, Hans-Jürgen Nürnberger, Griesstr. 21, 8923 Lechbruch.
Hersteller wunderschöner Spiele in und auf Holzkästen, Marionetten und Holzpuppen.

Döpper-Spiele, Christel Döpper, Rümlingweg 10, 4300 Essen 14.
Hersteller von exclusiven Spielen, deren Spielpläne auf Stoff gedruckt sind.

JOKER

ist das älteste deutschsprachige Amateur-Fachorgan – von Spielern für Spieler geschrieben. Jede Nummer enthält (auf bis zu 128 Seiten) ausschließlich Informationen und Artikel über in- und ausländische Spiele und was dazu gehört. Ein separat abonnierbarer Subteil ist ganz den CoSim-Spielen gewidmet. Insgesamt bisher rund 1500 Textseiten – ein Nachschlagewerk über alles, was in der Spielszene wichtig war. Abo: DM 25,– (ca. 8 Pfennig pro Seite).

*

BUMM ist die Publikation, mit der im deutschsprachigen Raum 1975 das postalische Spielen begann. Zur Zeit hauptsächlich „Diplomacy", aber auch andere Spiele. Abo: DM 14,50 für 10 Nummern (fast ausschließlich Spiel-Resultate; Texte, Artikel in Subteil „Bumm-Spezial").

*

EUROPA-HOBBIES: nicht-professioneller Import fast aller US-Konfliktsituationen inkl. SF und Fantasy) und einiger Familien-/Erwachsenenspiele; ca. 1500 Titel. Preisliste DM 3,50 (nächste erscheint ca. Mai).

*

Information *(Rückporto beilegen): Walter Luc Haas, Pilgerstraße 5, CH-4055 Basel; PCK: Krlh 707 55-757 (keine Probenummern, da Selbstkostenpreise).*

EPOS

Mitspieler für detaillierte Konfliktsimulation gesucht! Kein Nachspielen gesch. Tatsachen, sondern indiv. Aufbau e. Staates, s. wirtsch., milit. und polit. Strukturen in Fantasiewelt. Info bei Peter Bitzer, Adlitz 8, 8521 Marloffstein

VII. Legion

Das neue SF-Rollenspiel von International Team. 3 bis 7 Spieler, wovon einer die Rolle des Spielleiters übernimmt. Jeder Spieler rüstet ein Raumschiff aus, startet und versucht, möglichst viele Planeten zu entdecken und zu erforschen.
VII. Legion – 59,50 DM incl. Versandspesen.
Würfelbude, Gronewaldstraße 2, Königswinter 41

Sammler sucht **3M-Spiele** zu kaufen. Komplette Spiele und auch Einzelteile.
Angebot mit Preisvorstellung unter SB 2/2/2 an Courir, Godesberger Allee 108, 5300 Bonn 2.

Wer besitzt **alte Spiele, Spielebücher und Spielkarten** und kann sich davon trennen?
Zuschriften unter SB 2/2/1 an Courir, Godesberger Allee 108, 5300 Bonn 2.

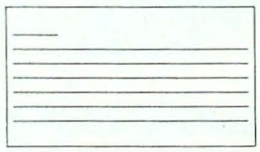
Spielbörse

Spielbörse: Markt der Möglichkeiten für SpielBox-Leser. Wenn Sie ein bestimmtes Spiel suchen ... oder Regeln verlegt haben ... oder ...

So wird's gemacht: Schreiben Sie den Text (am besten mit Schreibmaschine). Errechnen Sie den Preis. Schicken Sie Blatt, Coupon, Scheck (oder Beleg) an uns. Die Anzeige erscheint zum nächstmöglichen Termin.

Preise: 1 mm Höhe kostet DM 1,– (incl. MWSt.). Gewerbliche Anzeigen pro mm DM 1,50. 1 Zeile (ca. 32 Anschläge/Buchstaben) ist ca. 2,2 mm hoch. Überschrift: 5 mm. Randlinien: 4 mm berechnet. Chiffre-Gebühr: DM 6,78 (incl. MWSt.). Bei Chiffre-Anzeigen wird die Verlagsanschrift mitberechnet.

Beispiele zur Preisberechnung:



Überschrift	= 5 mm
6 Zeilen Text	= 13 mm
Randlinien	= 4 mm
DM 1,–	x 22 = DM 22,–

Coupon

Bitte veröffentlichen Sie beiliegende Privatanzeige in der Spielbörse.

_____ mm hoch (x DM 2,–) zum Preis von DM _____

zuzüglich Chiffre-Gebühr von DM (incl. MWSt.) _____

Gesamtpreis DM _____

Dieser Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei. ☐

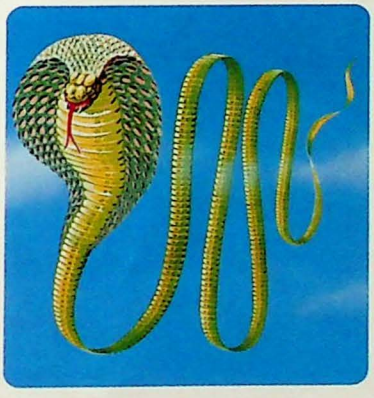
Oder auf Ihr Postscheckkonto Köln 9 27 00-509, BLZ 370 100 50 ☐

Name Anschrift Unterschrift

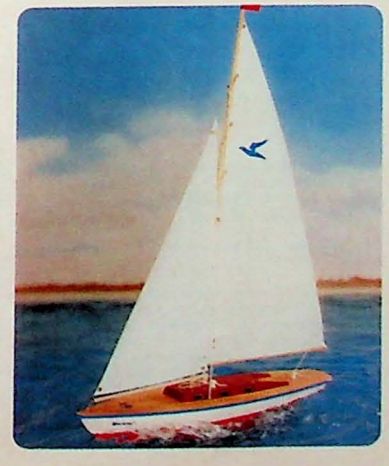
Bitte schicken Sie den Coupon und den Text an: Courir, Godesberger Allee 108–112, 5300 Bonn 2

Freude am Spiel mit Wind und Wellen

- Katapultgleiter
- Flugmodelle
- Sommerdrachen
- Hochleistungs-/Lenkdrachen
- Segelboote
- RC-Fertigmodelle



„Freude am Spiel mit Wind und Wellen". Unter diesem Motto bietet die Firma Paul GÜNTHER KG in Eggenfelden ein ausgewogenes Programm an Freizeit-Produkten an.



Seit drei Jahrzehnten ist der Name GÜNTHER ein Begriff für hohe Qualität sowie ausgereifte Technik und Design. Ob Katapultgleiter, Flugmodelle, Segelboote oder Drachen in den verschiedensten Ausführungen, jeder findet sein Modell!
Im Mai/Juni findet im gesamten Bundesgebiet ein großer Drachen-Malwettbewerb statt. Prämiert wird der originellste Drachen. Teilnehmerkarten und Malbögen sind in den Fachgeschäften der VEDES, Idee + Spiel sowie Obletter zu erhalten. Viel Spaß!

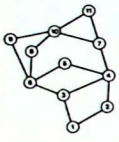
PAUL GÜNTHER KG
8330 Eggenfelden

© Paul GÜNTHER KG

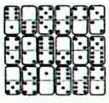
L Ö S U N G E N

Seite 4

Drei plus
Hier eine mögliche Lösung. Die Zahlen 8 und 9 sind austauschbar. Finden Sie andere Lösungen?

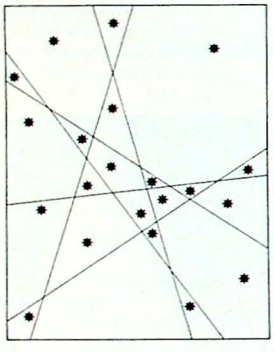


Domino
Hier eine von mehreren möglichen Lösungen:



Briefe-Schreiber
In jeder Kassette waren 150 Blatt Papier und 100 Umschläge. Johanna hatte 100 Briefe geschrieben, Sarah 50 Briefe.

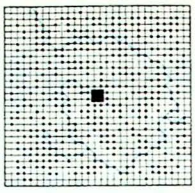
Sternbild
Wie die Abbildung zeigt, sind 6 Linien erforderlich.



Solitaire
Das Ziel kann mit 16 Sprüngen erreicht werden:
13-1, 9-7, 21-9, 33-21, 25-13-15-27, 31-33-21-19, 29-27, 16-28, 24-22, 18-16, 6-18, 36-24-12, 3-15-17, 35-33-21-23, 4-16-18-6-4, 1-3-5-17-29-27-25-13-1.

Symbolismus
Im letzten Feld muß ein schwarzer Pfeil stehen, dessen Spitze nach unten zeigt.

Der Seerosenteich



Geteilt durch

```
 2) 216678
 3) 108339
 7)  36113
 7)   5159
11)    737
         67
```

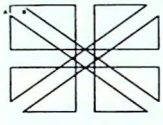
Pfannkuchen-Massaker
Die maximal mögliche Anzahl von Teilen beträgt bei 15 Schnitten 121.
Anzahl Schnitte/Max. Teile: 1/2, 2/4, 3/7, 4/11, 5/16, 6/22, 7/29, 8/37, 9/46, 10/56, 11/67, 12/79, 13/92, 14/106, 15/121.

Das 1234-Quadrat
So muß das Quadrat besetzt werden:

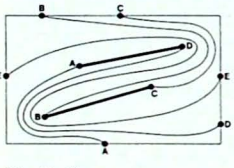
2243	1341	3142
3141	2242	1343
1342	3143	2241

Die Summe aus Reihen, Spalten und Diagonalen lautet 6726.

Flaggen-Skizze
Die optimale Skizze sieht wohl so aus. Sie beginnen bei A und hören bei B auf.



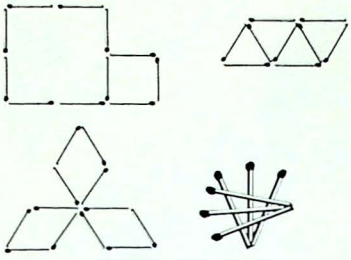
Richtig verbunden?



Kipp-Problem
Der Zweite Block von rechts in der Fünfer-Reihe wurde zuerst bewegt.

Dame
A) Weiß zieht 3–8; Schwarz schlägt 4–11;
Weiß schlägt 7–16–23
B) Weiß zieht 26–23; Schwarz schlägt 27–18;
Weiß zeiht 11–7; Schwarz schlägt 3–10;
Weiß schlägt 6–15–22–13.

Streichholzspiele



Quibbix
Hier ist zunächst unsere Lösung für das Übungsspiel. Wir sind natürlich sicher daß Sie mehr erreicht haben.

Aufnahmen:	Punkte:
1. OSTEREIE(R)N	20
2. MOEHRENSAEFTE – IN	36
3. SONNTAG(S)JAEGER – HEFE – IM	45
Zusammen:	101

Wie Sie sehen, haben wir bei den Lösungswörtern jeweils den *Quibbix* eingeklammert. In der Klammer steht dann der Buchstabe, den er ersetzt. Wenn Sie sich am *Quibbix*-Preisrätsel beteiligen, sollten Sie Ihre Einsendung ähnlich gestalten.

Twixt
rechts oben: 1. L 2! . . . und plötzlich kann Schwarz nicht mehr zum linken Rand! (Das Spiel ging kurz so weiter: 2. L 5, 3. K 5, 4. N 4, 5. O 3 – Schwarz gab auf.)

links unten: 1. P 13! Weiß droht jetzt entweder Q 11 oder Q 15 und Schwarz kann nicht beide Gefahren abwehren. (Schwarz gab kurz danach auf.)

rechts unten: 1. Q 7! und Weiß bricht zum unteren Rand, da er im nächsten Zug entweder Q 6 oder P 9 spielen kann! (Schwarz studierte jetzt die Stellung für einige Minuten und gab dann, ohne weiter zu spielen, auf.)

Lösungen und Gewinner unserer Preisrätsel in Heft 1/82

Quibbix
Zunächst eine Übersicht über originelle, hochwertige Wörter, die Sie uns zuschickten.

1. Aufnahme:	Punkte:
CBANHÖRER (CB-Funk-Anhörer)	28
BAERENCHOR (in einem Walt-Disney-Film)	28
OBERRACHEN (oberer Rachenraum)	28
(Z)ERBROCHEN	26
RABENCHOR – E	26
CHOR(K)NABE(N)	24
2. Aufnahme	
EINZ(E)LBARHOCKER	42
LABORZEICHNER – RK	41
HERABZOCKELN – IRR	41
ERZBROCKENHAL(DE)	40

Spiel Box

Impressum
SpielBox erscheint vierteljährlich in der Courir Druck-, Werbe- und Verlags GmbH., Godesberger Allee 108–112, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2, Telefon (02 28) 812-1, Telex 08 85 603.

Geschäftsführer und verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.

Ideen und Konzeption: Reiner Müller.
Produktion: Helmut Morell.
Grafische Gestaltung: Konrad Boch, Eckhard Kaiser.

Spielebesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Edgar Forschbach, Dr. Gilbert Obermair, Eberhard von Staden, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).

Anzeigenleitung: Knut Schumann; Anzeigenverwaltung: Egon Kopischke. Vertriebs- u. Werbeleitung: Jürgen E. Herms; Vertriebsverwaltung: Rolf Lücke; Werbung: Hermann Brungs.
Vertrieb (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbach, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.
Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.
Bezugspreis: DM 22,40 einschließlich 6,5 Prozent MWSt und Zustellgebühr für das ganze Jahr. Einzelpreis: DM 7,–.
Anzeigenpreisliste: Nr. 1 a vom 1. 1. '82.
Druck: Courir-Druck, 5300 Bonn 2.
Druckauflage II. Quartal 1982: 40 000.
ISSN 0721-6777

L Ö S U N G E N

Einzelwertungen unserer Spielbesprechungen von S. 23–29

	Verpackung						Regel						Material						Idee						Gesamturteil					
	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	von Staden	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	von Staden	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	von Staden	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	von Staden	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	von Staden
Economy	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	6	6	6	6	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5
Epaminondas	4	3	4	4	3	2	3	5	5	6	6	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	6	5	5	6	5	6	5	6	5	4	5	5	5
Focus	4	5	5	4	5	5	4	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	6	6	5	6	5	6	5	6	6	5	6	5	6
Generäle	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	6	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5
Schnipseljagd	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4
Medici	4	4	5	4	5	5	4	3	3	3	2	3	2	2	4	3	5	3	5	5	5	5	5	6	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4
Schwarzmarkt	1	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	4	5	4	5	4	4	2	4	4	3	4	3	3

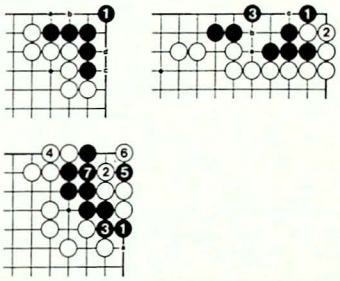
Die Spielbesprechungen werden von sieben anerkannten Spielekritikern und -autoren vorgenommen. Dabei wertet jeder Kritiker alle sieben in diesem *SpielBox*-Heft besprochenen Spiele. Da der Abdruck der Einzelwertungen zu jedem Spiel den Besprechungsteil unnötig belasten würde, drucken wir diese Einzelwertungen hier ab. Es fasziniert, die Unterschiedlichkeit, aber in den meisten Fällen auch die Gleichartigkeit der Urteile zu erkennen.

LORBEERKRANZ – ICH	39
ZEICHENBLO(C)K – RAR	39
BILANZRECH(N)ER – KO	38
ZERBROECK(E)LN – IHR	38
3. Aufnahme	
BIRKENHOLZQ(U)ERSC(H)EIT	54
Q(U)ECKSILBERHORIZ(O)NTE	54
Q(U)ECKSILBERHORNERZ – AI	54
ARTIKELSCHREIBERQ(UI)Z	52
LABORZEICHNERSTREIK – Q	52
ZIERBIRKENASTLOECH(E)R	52
ZITRONENQ(U)ARKBECHER – SI	52
Q(U)ECKSILBERROEHR(E)N – ZT	51
LORBEERKRAENZCH(EN)S – IQ	50
BARHOCKERLEISTEN – Q(U)IZ	50
KALORIENREICHSTE – ZB – (I)Q	49

Hier sind nun die sieben Teilnehmer mit der höchsten Punktezahl. Wir haben uns entschlossen, jedem von ihnen einen Preis zukommen zu lassen, ein wertvolles Kalaha-Spiel aus Mahagoni. Wir gratulieren!
H. D. Poth, Rhönring 14, 6100 Darmstadt (120 Punkte)
Ulrich Naumann, Saarbrückenstr. 120, 2300 Kiel (120)
Günter Klarner, Neukenroth 159, 8647 Stockheim (119)
Vanda Molitor, Eberstädter Str. 24, 6109 Mühltal (119)
Bernd Bönte, Gustav-Freytag-Str. 12, 4350 Recklinghausen (119)
Christine Dietrich, Eichendorffring 101/202, 6300 Gießen (119)
Dr. Michael Beuer, Ludwigstr. 25, 8600 Bamberg (119)

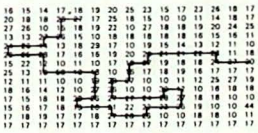
Dame
Weiß 10–7, Schwarz 3–10, Weiß 26–22, Schwarz entweder 18–25 oder 17–26, Weiß 30–21–14–7 oder 30–23–14–7.
Eva Maria Krause, Melle
Kurt Züge, München 71,
Elke Westphal, Wiesbaden,
Herbert Schützdeller, Essen,
Gerhard Eckert, Groß-Umstadt
gewinnen je ein „französisches Damespiel".

Go

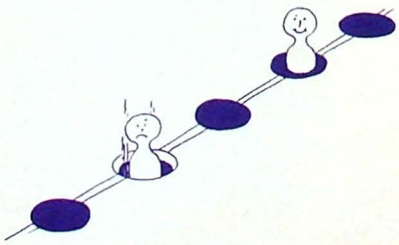


Friedhelm Dickhaus, Essen,
Frank Hoffmann, Bonn-Bad Godesberg,
Hermann Bristiyak, Frankfurt
gewinnen je ein „Go"-Brett.

Pfadfinder
Die Linie durch 50 Zahlen ergibt eine Gesamtsumme von 1197.



Herbert Muche, Königsbach-Stein
gewinnt ein Spiele-Paket im Wert von DM 100,–.



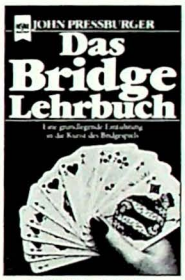
Die nächste SpielBox erscheint am 2. August

HEYNE BÜCHER

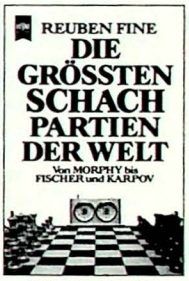
Schach- und Spielebücher als Heyne-Taschenbuch.

08/4639 - DM 14,80

08/4835 - DM 8,80

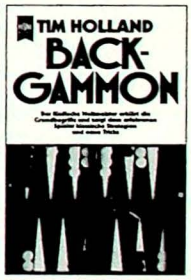


08/4715 - DM 6,80



08/4648 - DM 9,80

08/4617 - DM 5,80



08/4856 - DM 7,80 (Aug.'82)

08/4786 - DM 6,80

08/4704 - DM 5,80

Bei Ihrem Buchhändler.

Die Flöhe der Queen...

„Euer Majestät wünschen?" Der Butler verbeugte sich vor der Queen. „Äh, my husband and I ..." „Ach Schnickschnack" unterbrach sie da Prinz Philip, „Plunkett, bringen Sie uns das Flohspiel. Aber zack, zack!" Der Butler verbeugte sich wiederum und verschwand diskret. „Philip, du sollst dich doch gewählter ausdrücken. Besonders und gerade im Umgang mit dem Personal."

Mit dem diskreten Charme der Butler stand Plunkett wieder im Zimmer. Das Flohspiel auf einem silbernen Tablett. Der Topf bestand aus reinem Gold, die Chips waren aus Elfenbein. Auf jedem Chip stand: „Honni soit qui joue fausse."

Der Prinzgemahl nahm sofort das Spiel und verstreute die Chips auf den Boden und wollte beginnen. Plunketts Augenbrauen hoben sich diskret. Die Queen schaute vorwurfsvoll auf ihren Mann und sagte: „Die Queen hat doch wohl Vortritt, oder? – Plunkett, bitte bewegen Sie den Chip unter der Kaminzange in Richtung Pott." – „Sehr wohl, Euer Majestät." Plunkett begab sich ächzend auf die Knie und schnippte mit einem gekonnten Schnalzler das Elfenbein-Plättchen in Richtung Pott.

„Bravo, Lizzy", lobte Prinz Philip seine Frau. „Nicht schlecht. Aber jetzt paß auf. Zack ... und drin ist er. Tja, Cambridge war doch nicht ganz umsonst." Der Butler schaute fragend zu seiner Königin hin. „Den unter dem Sessel", meinte diese nur kurz. Plunkett beförderte den Chip mit elegantem Schwung in den Pott hinein. „Oh" entfuhr es der Queen. „Jetzt darf ich noch einmal." – „Was? Wieso denn? Die Regel kenn ich nicht. Ich hab auch nur einmal."

Der Butler hüstelte. „Ja, Plunkett?" fragte der Prinzgemahl. „Äh, es gibt eine Regel, die sogenannte Oxford-Regel, die besagt, daß eben jener noch einmal chipsen darf, der einen seiner Chipse eingepottet hat. Allerdings nur unter der Voraussetzung, daß er der Regent des Landes ist." – „Nie gehört", brummte der Cambridge-Prinzgemahl, der noch ungnädiger wurde, als er bemerkte wie seine königliche Frau einen ihrer schlecht postierten Chips mit ihrer Fußspitze näher an den Pott heranschob. „Zack, zack" und wieder war einer drin, während die Queen – mittels Plunkett – danach einen ihrer Chips auf einen Prinzgemahl-Chip beförderte. Der Butler hob diskret beide Augenbrauen, was eine außerordentliche Freude anzeigte.

„Hab ich jetzt gewonnen, Plunkett?" fragte Her Majesty. „Noch nicht, Majestät. Erst wenn der nächste Chip Ihrer Majestät auch eingepottet wird."

Lustlos schnalzte Prinz Philip einen Chip in den Pott. „Jetzt den unter dem Greyhound", befahl die Queen. Plunkett zielte kurz und drin war der Chip. „Ich habe gewonnen", sagte die Queen daraufhin. „Ich bin eben doch besser als du." –

Das Leben

La Vida

Eine Landarbeiterfamilie in Lateinamerika. Ein Mann, eine Frau, ein Kind in der Dritten Welt. Menschen mit einem Recht auf Leben. Aber wie sieht die Wirklichkeit aus?
Das Leben, la vida, oder wie es auch immer heißen mag? Zugleich mit uns leben Millionen Menschen, die fürchten müssen, den Hunger dieses oder des nächsten Jahres nicht mehr zu überleben, wie in Indien, in Teilen Afrikas. Unzählige Menschen sind obdachlos oder hausen in erbärmlichen Hütten. Ein Leben ohne sauberes Wasser, ohne elektrisches Licht, ohne medizinische Versorgung. Den Armen fehlen die Möglichkeiten, ihr Leben menschenwürdig zu gestalten. Es fehlen Chancen, aus einem armseligen Dasein wirkliches Leben zu machen. Diese Verhältnisse zu ändern, ist ein Gebot der sozialen Gerechtigkeit und christlicher Liebe. Wer »Recht auf Leben« ernstnimmt, muß helfen, damit Hunger und Armut bewältigt werden können.

Brot für die Welt

...daß alle leben

Spendenkonto 500 500-500 bei Landesgirokasse Stuttgart und Postscheckamt Köln

...und Vaters Puzzle

„Wart nur ab bis wir mal Polo spielen", meinte der Prinzgemahl. „Dann schnalz ich dir ..." „Philip!" unterbrach ihn die Queen. „Nicht jetzt. – Plunkett, Sie dürfen einsammeln."

Und nachdem ihr Verlierer-Prinzgemahl den Raum verlassen hatte, fügte sie noch hinzu: „Sie dürfen sich von meinem Privatkonto eine beliebige Summe abheben. Als königlicher Dank." – „Wären fünf Pfund angemessen?" fragte Plunkett. „Es dürfen auch sechs sein", meinte gnädig die Queen. „My husband and I werden es verkraften." *Stefan Wilfert*

◇

Ganz so abwegig, wie es im ersten Moment tönen mag, ist es nicht, daß die Queen spielen läßt – denn zwischen all ihren Repräsentationsverpflichtungen dürfte sie zu eigenem Spiel nicht allzu viel Zeit übrig haben.

Und schließlich hat ja auch schon Papa Georges VI. spielen lassen: an ein Puzzle aus etwas über 10 000 handgeschnittenen Teilchen, das auf einem Spezialtisch im königlichen Haushalt auslag, mußte laut allerhöchstem Dekret jeder Hand anlegen, der daran vorbeizugehen die Ehre hatte. So ist es immerhin – eine wahrhaft königliche Leistung – schließlich fertig geworden und hängt nun in einem englischen Museum.

Das größte kommerziell hergestellte Puzzle ist übrigens FX Schmids „Langkofel/Sassolungo", das rund fünf Kilo wiegt, 260 x 95 cm mißt und 7500 Teilchen umfaßt, die aber tröstlicherweise in zwei getrennte Beutel verpackt sind, so daß sich der Horror doch auf eine machbare Hälfte reduziert.

Apropos: Größtes Puzzle – Das „Guinness Buch der Rekorde 1982" berichtet von einem über 20 Quadratmeter großen Ungetüm, das ein Gernot Schwaiger aus Kassel innerhalb etwa neun Monaten in 370 Arbeitsstunden aus 12 843 Einzelteilen gesägt und dann – wie ich annehme – wohl auch wieder zusammengesetzt hat. Jedes Teilchen soll vom Künstler signiert und datiert sein ...

Doch zurück zum Flohhüpfen – in England ist dies unter dem Namen „Tiddlywinks" ein recht ernstgenommenes Spiel mit Clubs, Meisterschaften, entsprechend strengen Regeln und wohlgeplanten Strategien – und natürlich auch Rekorden.

Von diesen berichtet wieder die englische „Guinness"-Ausgabe: für das Einpotten von 24 Flöhen (Distanz 45 cm) steht der Rekord bei 21,8 Sekunden – und die längste Marathonpartie (6 Teilnehmer) dauerte 300 Stunden ... Das Königshaus ist an Tiddlywinks nicht uninteressiert: Prinz Philip stiftet die Silber-Floh-Trophäe (Silver Wink Trophy) für die britischen Universitätsmeisterschaften ... *Walter Luc Haas*

Spiel Box

Einzig

Das Magazin zum Spielen

Aktion Leser werben Leser

Sie kennen **SpielBox.**

SpielBox kostet am Kiosk 7 Mark.
Aber für den Abonnenten nur 5,60 Mark.

Machen Sie mit bei der Werbung neuer **SpielBox**-Leser. Das lohnt sich.

Sie bekommen eine schöne Prämie.
Die erste **SpielBox** (Oktober '81) bekommt der neue Leser kostenlos.

Machen Sie jetzt mit.

Neue Freunde für die **SpielBox** brauchen Sie nicht lange zu suchen.

Und bestellen Sie unser großes Prämienheft.

Für die Werbung vieler, neuer Leser.
Schreiben Sie einfach auf die Postkarte:
SpielBox Prämienheft.

Ich habe einen neuen SpielBox-Leser geworben:
Schicken Sie die **SpielBox** ab Nr. 2/82 (mindestens für ein Jahr) zum Jahresbezugspreis von 22,40 Mark an:

Name: _____

Anschrift: _____

_____

Unterschrift des neuen Lesers: _____

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche diesen Auftrag ohne Begründung gegenüber dem Verlag zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung gewahrt.

Unterschrift: _____

_____

Ich bin selbst Abonnent der **SpielBox** und bleibe das auch noch mindestens ein Jahr. Der Leser, den ich geworben habe, war bisher kein Abonnent. Bitte schicken Sie mir **Ordo**, Ihre Prämie.

Meine Anschrift:

Name: _____

Anschrift: _____

_____

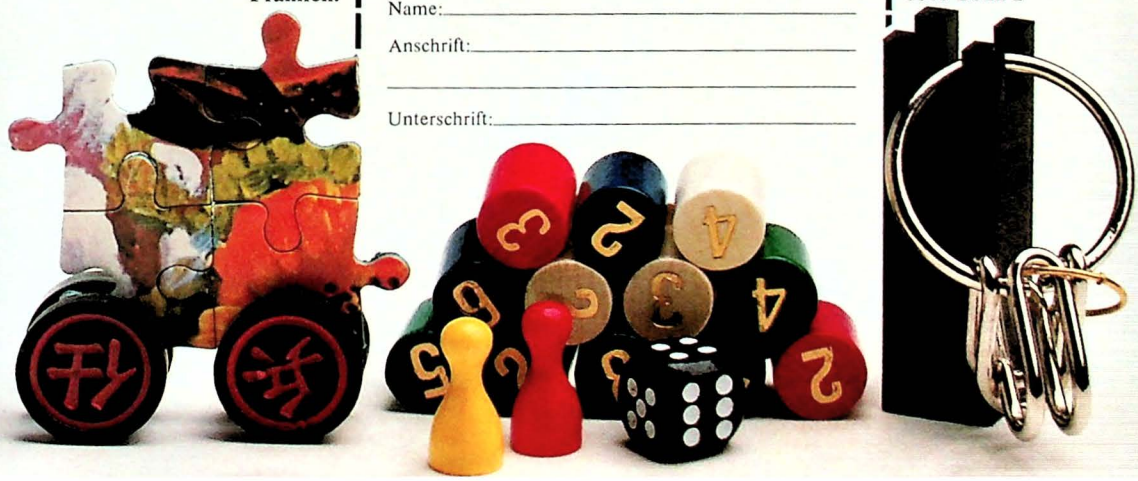
Unterschrift: _____

Ordo
Dieses Spiel für einen neuen Leser. Verkaufsschlager in England. Denkspiel für 2 Personen (ab 12 J.)

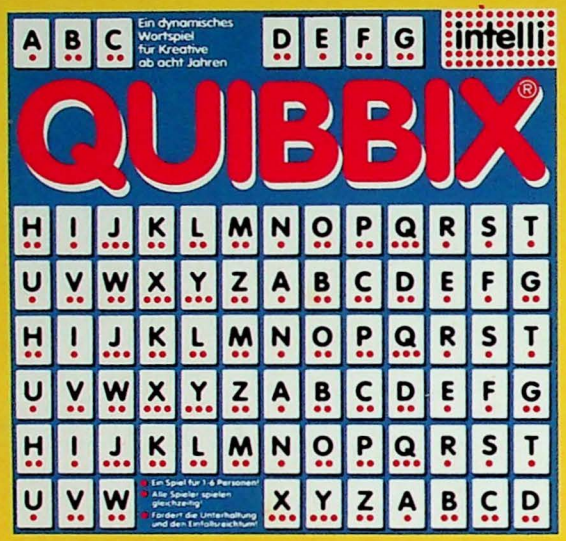
Wenn Sie noch mehr tun wollen, bestellen Sie unser Aktionsheft. Mit den vielen Prämien.

Courir
Druck- und Verlagsgesellschaft
Godesberger Allee 108

5300 Bonn 2



Wie hoch ist Ihr



intelli

Q.Q. (= Quibbix Quotient) — die durchschnittlich erreichte Punktzahl mehrerer Spiele (meist 10).
Durch den Q.Q. können unterschiedlich starke Spieler miteinander spielen (Handicap).
Quibbix ist ein dynamisches Wortspiel für Kreative ab 8 Jahren (für 1-6 Personen).
Fordern Sie bitte unseren Katalog mit der gesamten Spiele-Palette an! (Schutzgebühr DM 3,- in Briefmarken)

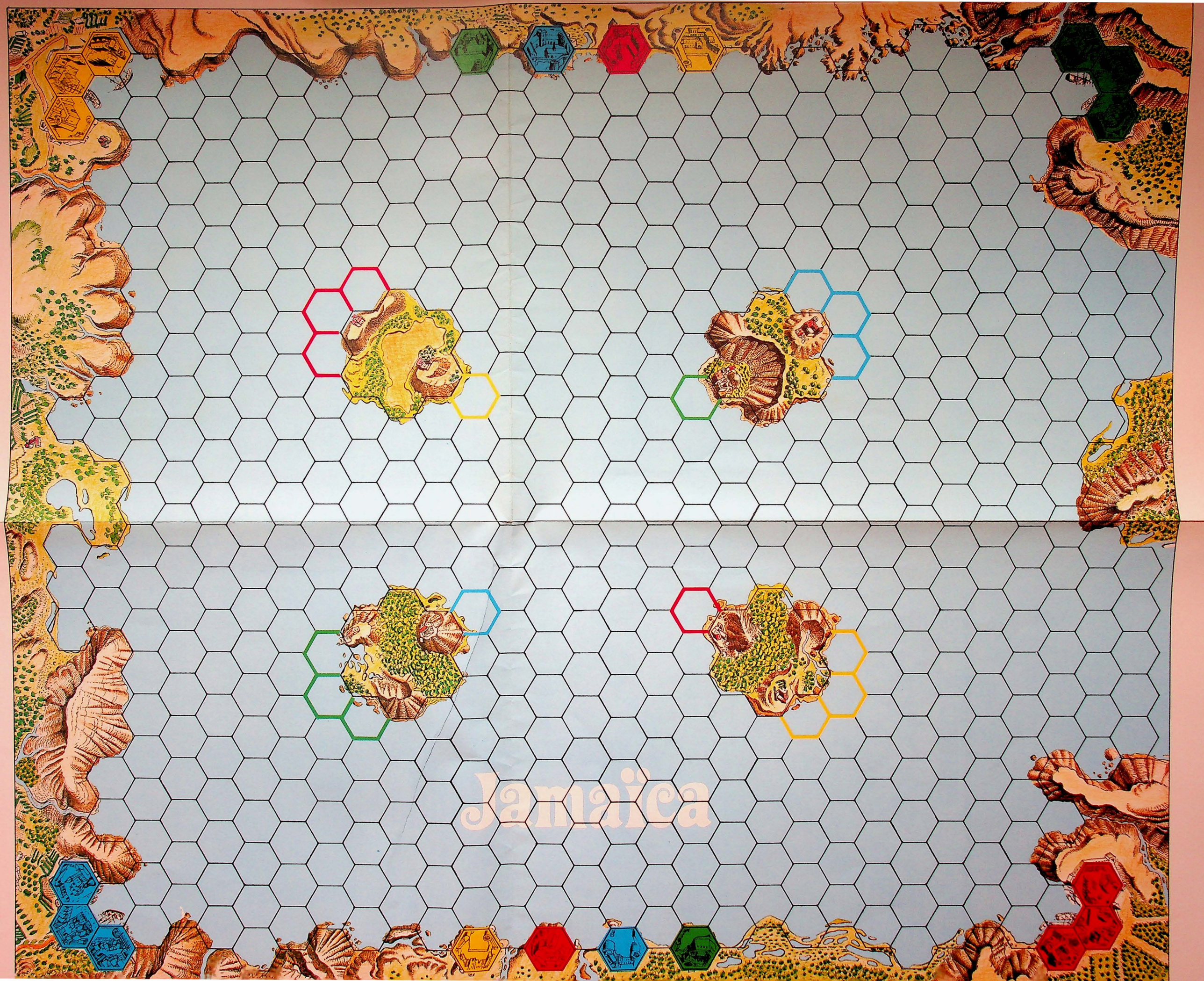
Wie hoch ist Ihr **Q.Q.** Ich bin Quibbix-Spieler

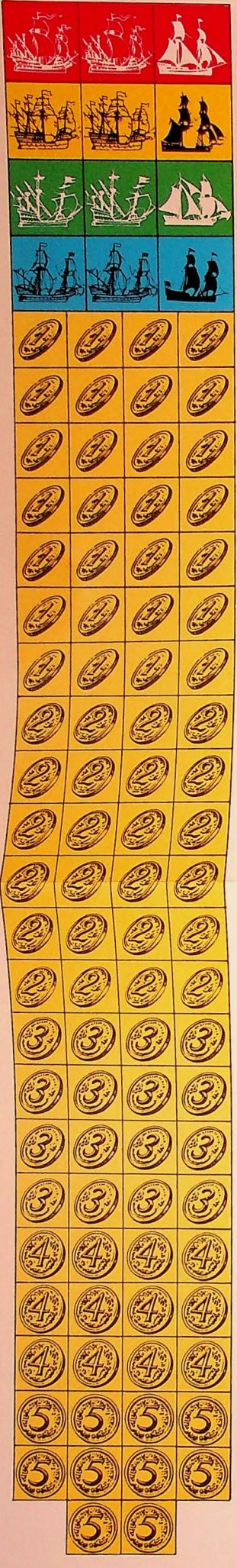
Intelli-Vertriebsgesellschaft mbH Postfach 1371 D-2357 Bad Bramstedt Telefon 04192/4000-4001
Ab sofort auch Telex 2180262 inbb D

Jamaïca

Ein Spiel für
zwei bis vier Personen
Erfinder:
Francois Pingaud

Spanische Galeonen
unterwegs in den Gewässern
Mittelamerikas.
Ihre Ladung: Gold und Silber.
Am Horizont tauchen Segel auf:
Freibeuter


Jamaica



Spiel Box

Die Spiel-Vorbereitung

Das SpielBox-Spiel ist im Prinzip ohne große Vorbereitungen spielbar: Die Spielsteine ausschneiden und schon kann es losgehen.
Mehr vom Spiel haben Sie aber mit Sicherheit, wenn Sie sich an unsere Bearbeitungshinweise halten.
Das erforderliche Werkzeug und Material ist größtenteils problemlos zu beschaffen.
Schwierigkeiten könnten lediglich bei der Beschaffung stabiler Kartons und weißen Papiers in der notwendigen Größe auftreten.
Als Serviceleistung haben wir deshalb ein Material-Paket zusammengestellt. Dieses Paket enthält Kartons in zwei Stärken und in verschiedenen Größen und weißes Papier in geeigneter Stärke und Größe. Das Material reicht für drei SpielBox-Spiele aus.
Sie erhalten dieses Paket gegen Zahlung von DM 20,– (incl. Porto und Verpackung).
Bestellungen:
Stichwort „Material-Paket" an:
SpielBox-Service
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2
Konto:
Postscheckamt Köln,
BLZ 370 100 50
Konto-Nr. 927 00-509
oder Euro- bzw. Verrechnungsscheck beifügen.

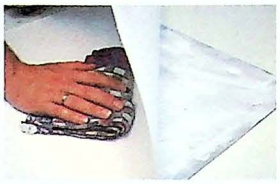
Folgende Hilfsmittel werden benötigt:

a) Stabiler Karton
2 mm dick für den Spielplan
1 mm dick für die Spielsteine
b) weißes Papier
Stärke ca 100g/m^2; zum Bekleben der Kartonrückseiten, die sich bei nur einseitiger Beklebung verziehen
c) Klebstoff
Papierleim, mit dem man große Flächen bearbeiten kann (z. B. Ponal-Bastelleim, Glutofix G 100; usw.)
d) Schneidemesser (Cutter)
stabile Ausführung
e) Stahllineal
f) weiches Tuch
Nach Bedarf:
g) Schutzfolie
Selbstklebend; durchsichtig, mit matter Oberfläche (nicht glänzend)
h) Leinenklebeband

So präpariere ich mein SpielBox-Spiel:

1. Schritt: Spiel heraustrennen
Heftklammern öffnen, den ganzen Bogen herausziehen und die Klammern wieder schließen.
2. Schritt: Spiel-Teile ausschneiden
– Die Spielregeln ausschneiden (und bei Bedarf zusammenfalzen)
– Den Spielplan ausschneiden
– Die Spielsteine am Stück ausschneiden
3. Schritt: Kartons zurechtschneiden
Für den Spielplan 2 mm stark
Für die Spielsteine 1 mm stark
4. Schritt: Kartons bekleben

– Aus weißem Papier Stücke entsprechender Größe zurechtschneiden
– Einen Karton auf einer Seite mit Kleber bestreichen (mit dem kleinsten Karton beginnen)

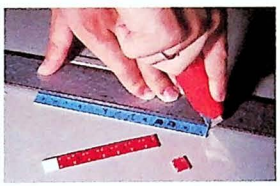


– Das Papier auf den Karton aufkleben (an einer Kante beginnen; mit weichem Tuch faltenfrei aufreiben; eventuelle Luftblasen bzw. Falten aufschneiden und anreiben)
– Kanten sauber beschneiden (oder umkleben)

5. Schritt: Spiel-Teile aufkleben

– Die andere Seite des Kartons mit Kleber bestreiben
– Jetzt wie unter 4. beschrieben die Spielsteine und den Spielplan auflegen und anreiben

6. Schritt: Spielsteine trennen



– Spielsteine mit sehr scharfem Cutter trennen; Stahllineal fest aufdrücken; ersten Schnitt nur leicht führen, dann stärker

Nach Bedarf:
7. Schritt:

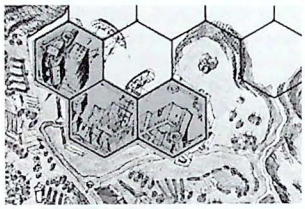
Der Spielplan kann mit einer durchsichtigen Schutzfolie versehen werden (selbstklebend; mit matter Oberfläche; nicht glänzend)

8. Schritt: Falls Ihnen der Spielplan zu groß ist, können Sie ihn in zwei gleichgroße Teile zerschneiden, die dann auf der Rückseite mit einem Leinen-Klebestreifen verbunden werden (Klapp-Scharnier).

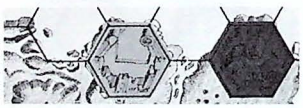
Jamaïca

Spielregeln

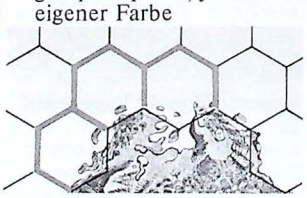
Jamaica ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler. Es geht darum, einen Goldschatz sicher übers Meer zu transportieren. Der Spielplan zeigt ein Meer, rundum Festland und in der Mitte vier Inseln. Wichtig sind die vier verschiedenen Anlegepunkte für die Schiffe:



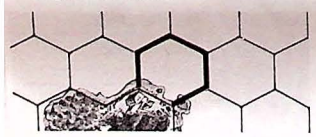
- Einen Heimathafen pro Spieler, bestehend aus drei zusammenhängenden Feldern einer Farbe



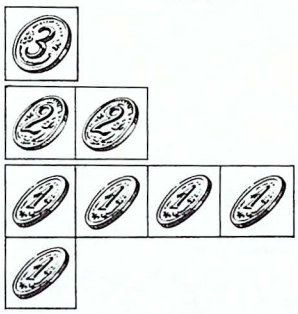
- Zwei Handelsniederlassungen pro Spieler, je ein Feld eigener Farbe



- Einen Inselstützpunkt pro Spieler, bestehend aus drei farbig umrahmten Feldern eigener Farbe



- Ein Piratenversteck



- Einen zwölfteiligen Goldschatz, dargestellt durch die mit verschieden hohen Werten bedruckten Spielmarken. Der Schatz besteht am Anfang aus:

1	Dreier-Marke	=	3
2	Zweier-Marken	=	4
5	Einer-Marken	=	5
			12

(Bei Bedarf können diese Marken gegen andere Marken „gewechselt" werden.)

Bei 2 Spielern:
Jeder Spieler übernimmt zwei Flotten, erhält sechs Schiffe und den doppelten Goldschatz. Ein Spieler übernimmt rot und grün, der andere gelb und blau.

Jeder Spieler setzt seine beiden Galeonen in seinen Heimathafen (gleiche Farbe). Hafenfelder sind befahrbar, sonst nur die Felder, die überwiegend Seefelder (blau) sind. Auf einem Feld darf immer nur ein Schiff stehen. Neben die Felder des Heimathafens werden alle Gold-Marken gesetzt. Das Kaperschiff wird in das Piratenversteck gleicher Farbe gesetzt. Zusätzlich werden zwei Würfel benötigt. Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen

Eine Galeone kann maximal 5 Schätze tragen (Schatzmarken im Gesamtwert von Fünf); ein Kaperschiff kann maximal 2 Schätze tragen.

Je schwerer ein Schiff beladen ist, desto langsamer kommt es voran. Auf hoher See kommt es vor, daß Teile des Schatzes von Piraten erobert werden. In solchen Fällen ist ein „Umladen" möglich.

Z. B.: Eine Galeone trägt eine Fünfer-Marke; ein Kaperschiff greift an, siegt und erobert zwei Marken. Die Fünfer-Marke wird dann in eine Dreier-Marke (Galeone) und eine Zweier-Marke (Kaperschiff) aufgeteilt.

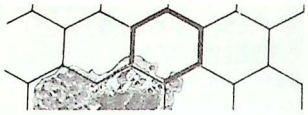
Bewegung von Schiffen

Auf einem Feld kann immer nur ein Schiff stehen. Jede Bewegung eines Schiffes von einem Feld zu einem benachbarten Feld zählt als ein Punkt. Jedes Schiff kann während des Zuges beliebig oft die Richtung wechseln. Jedes Schiff muß die für jeden Zug zur Verfügung stehenden Punkte restlos verbrauchen.

Die Geschwindigkeit eines Schiffes, d. h. die Anzahl der Felder, die ein Schiff pro Runde zurücklegen kann, hängt von zwei Faktoren ab:

- von den gewürfelten Augenzahlen
- Von der Beladung der Schiffe.

Der Spieler, der seine Schiffe bewegen will, würfelt dreimal mit beiden Würfeln. Da sich in jeder Runde alle drei Schiffe bewegen müssen, wird immer dreimal gewürfelt; die Augenzahlen jedes Wurfes werden addiert und



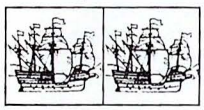
- Ein Piratenversteck pro Spieler, je ein farbig umrahmtes Feld eigener Farbe.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler hat die Aufgabe, einen aus insgesamt 12 Teilen bestehenden Goldschatz von seinem Heimathafen zu seinem Inselstützpunkt zu bringen. Wer zuerst den ganzen Schatz mit Hilfe seiner drei Schiffe auf seine Insel gebracht hat, gewinnt das Spiel. Um dieses Ziel zu erreichen, ist es erlaubt, Bündnisse (beliebiger Art) mit anderen Spielern einzugehen.

Vorbereitung des Spiels

Bei 3 oder 4 Spielern:
Jeder Spieler erhält:



- Drei Schiffe einer Farbe:
  Zwei Galeonen
  Ein Kaperschiff.

Marken gesetzt. Das Kaperschiff wird in das Piratenversteck gleicher Farbe gesetzt. Zusätzlich werden zwei Würfel benötigt. Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler kann in jedem Zug

- seine Schiffe beladen (falls sie in seinem Hafen sind);
- seine Schiffe entsprechend den Regeln bewegen;
- andere Schiffe bekämpfen (auf hoher See);
- einen Hafen anlaufen und dort seine Schiffe entladen.

Be- und Entladen von Schiffen

Schiffe dürfen nur die Häfen eigener Farbe anlaufen. Ein Schiff kann nur in einem Hafen mit Schätzen beladen werden. Das Beladen geschieht, indem eine oder mehrere Schatzmarken aus dem Vorrat neben den Hafenfeldern genommen und auf das (die) Schiff(e) gesetzt werden. Schiffe können auch nur in Häfen entladen werden. Sobald ein Schiff ein Hafenfeld erreicht hat, wird der Schatz vom Schiff genommen und neben das Hafenfeld gesetzt.

Alle Schätze, die neben Hafenfelder eigener Farbe gesetzt werden, sind dort in Sicherheit (sie können nicht erobert werden).

dreimal mit Würfeln würfeln. Da sich in jeder Runde alle drei Schiffe bewegen müssen, wird immer dreimal gewürfelt; die Augenzahlen jedes Wurfes werden addiert und die drei sich ergebenden Summen werden notiert.

Dann muß jedem Schiff eine Zahl zugeteilt werden. Welches Schiff welche Zahl erhält, hängt von der Beladung der Schiffe ab. Die beiden folgenden Tabellen zeigen die Möglichkeiten:

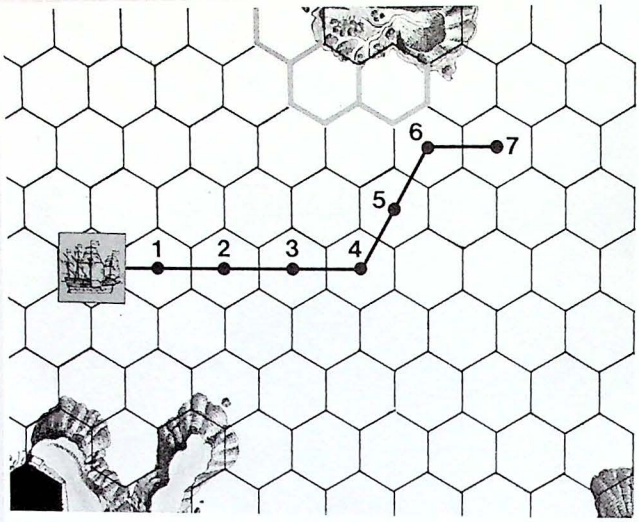
Tabelle A
Zugweite der Galeonen

Anzahl der geladenen Gold-Schätze	Max. Zugweite in Feldern
0	12
1	10
2	8
3	6
4	4
5	2

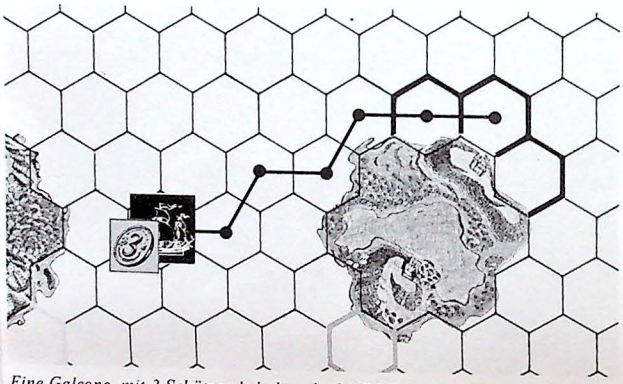
Tabelle B
Zugweite der Kaperschiffe

Anzahl der geladenen Gold-Schätze	Max. Zugweite in Feldern
0	6
1	4
2	2

Aus den erwürfelten Augenzahlen und der unterschiedlichen Beladung der Schiffe muß nun die möglichst optimale Bewegung für alle Schiffe ermittelt werden. ▶



Weg einer Galeone, die 7 Felder weit ziehen kann.



Eine Galeone, mit 3 Schätzen beladen, darf 6 Felder weit ziehen (muß!). Sie erreicht damit das mittlere Feld ihres Inselstützpunktes.

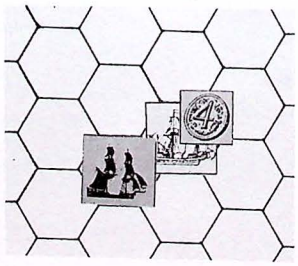
Ein Beispiel
Eine Galeone trägt 2 Goldschätze
Eine Galeone trägt 4 Goldschätze
Das Kaperschiff ist nicht beladen.
Der Spieler hat gewürfelt: 4, 12, 2.

Aus der Tabelle A entnimmt der Spieler, daß eine Galeone mit 4 Schätzen höchstens 4 Felder weit ziehen kann; die Galeone mit 2 Schätzen kann höchstens 8 Felder weit ziehen. Da für das Kaperschiff kein Gegner in Sicht ist, entscheidet sich der Spieler so:

- Die Galeone mit 4 Schätzen erhält die 4 Augen zugeteilt und kann somit 4 Felder weit ziehen (optimale Lösung).
- Die Galeone mit 2 Schätzen erhält die 12 Augen zugeteilt und kann also 8 Felder weit ziehen (Maximum-Grenze laut Tabelle).
- Das Kaperschiff erhält die 2 Augen zugeteilt und zieht deshalb auch nur zwei Felder weit. Bei dieser Verteilung verliert der Spieler insgesamt nur 4 von seinen Würfelaugen.

Kämpfe
Kämpfe können zwischen zwei Schiffen stattfinden. Angreifen können nur unbeladene Kaperschiffe.

Ein Kampf findet statt, wenn es einem Spieler gelingt, sein Kaperschiff nach Beendigung seines Zuges auf ein Feld neben ein feindliches Schiff zu bringen.



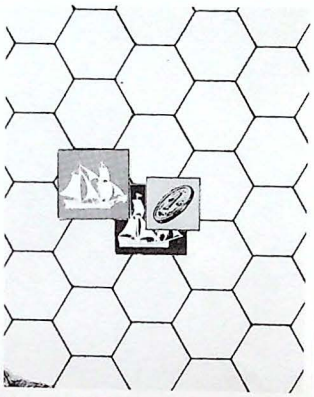
Kaperschiff greift Galeone an
Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Die vier gewürfelten Zahlen werden gegenübergestellt; für das Kaperschiff wird die höhere der beiden Zahlen gewertet, für die Galeone die niedrigere Zahl.

Beispiel:

Kaperschiff	Galeone
⚅ ⚁	⚅ ⚅

Siegt das Kaperschiff, so hat es einen oder zwei (nach Wahl) der Goldschätze der Galeone erobert. Das Kaperschiff nimmt die eroberten Schätze an sich. Beladene Kaperschiffe können nicht mehr angreifen, können aber selbst von unbeladenen Kaperschiffen angegriffen werden.

Die geplünderte Galeone kann ihre Fahrt im nächsten Zug fortsetzen. Unterliegt das Kaperschiff, so wird es vom Spielfeld genommen und muß in der nächsten Runde von seinem Piratenversteck aus neu starten.



Kaperschiff greift Kaperschiff an
Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Die gewürfelten Augen jedes Spielers werden addiert und das höchste Gesamtergebnis gewinnt:

Beispiel:

Angreifer	Verteidiger
⚄+⚁=7	⚃+⚁=6
Angreifer gewinnt	
⚅+⚁=8	⚃+⚅=9
Verteidiger gewinnt	
⚄+⚃=7	⚅+⚀=7
Unentschieden, nochmal würfeln	

Gewinnt das angreifende Kaperschiff, so kann es die eventuell vorhandenen Schätze des Gegners übernehmen, während der Verlierer vom Piratenversteck aus neu starten muß. Kaperschiffe, die neu starten müssen, können in der ersten Runde nicht gleich wieder gegen ihren Sieger antreten.

Verliert das angreifende Kaperschiff, so muß es in der nächsten Runde vom Piratenversteck aus neu beginnen. Auch Kaperschiffe können ihre eroberten Goldschätze zum Inselstützpunkt ihrer Farbe bringen.

Ein Kaperschiff darf ein Feld nicht betreten, das an zwei feindliche Schiffe angrenzt; d. h., ein Kaperschiff kann nicht in einer Runde 2 Schiffe angreifen.

schätze
Eine Galeone trägt 4 Goldschätze
Das Kaperschiff ist nicht beladen.
Der Spieler hat gewürfelt: 4, 12, 2.

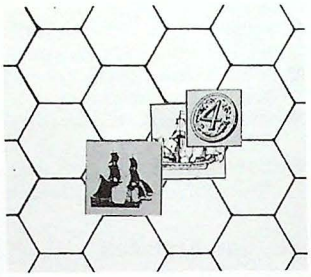
Aus der Tabelle A entnimmt der Spieler, daß eine Galeone mit 4 Schätzen höchstens 4 Felder weit ziehen kann; die Galeone mit 2 Schätzen kann höchstens 8 Felder weit ziehen. Da für das Kaperschiff kein Gegner in Sicht ist, entscheidet sich der Spieler so:

- Die Galeone mit 4 Schätzen erhält die 4 Augen zugeteilt und kann somit 4 Felder weit ziehen (optimale Lösung).
- Die Galeone mit 2 Schätzen erhält die 12 Augen zugeteilt und kann also 8 Felder weit ziehen (Maximum-Grenze laut Tabelle).
- Das Kaperschiff erhält die 2 Augen zugeteilt und zieht deshalb auch nur zwei Felder weit. Bei dieser Verteilung verliert der Spieler insgesamt nur 4 von seinen Würfelaugen.

Jedes Schiff muß alle zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte verbrauchen. Dies gilt auch, wenn ein Schiff in einem Hafen ankern will. Das heißt, die Wege sind so zu wählen, daß man mit dem letzten Punkt auf dem Zielfeld landet.

zwei Schiffen stattfinden. Angreifen können nur unbeladene Kaperschiffe.

Ein Kampf findet statt, wenn es einem Spieler gelingt, sein Kaperschiff nach Beendigung seines Zuges auf ein Feld neben ein feindliches Schiff zu bringen.



Kaperschiff greift Galeone an
Jeder Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Die vier gewürfelten Zahlen werden gegenübergestellt; für das Kaperschiff wird die höhere der beiden Zahlen gewertet, für die Galeone die niedrigere Zahl.

Beispiel:

Kaperschiff	Galeone
⚅ ⚁	⚅ ⚂
Kaperschiff gewinnt	
⚂ ⚄	⚅ ⚃
Unentschieden, nochmal würfeln	
⚃ ⚄	⚅ ⚃
Galeone gewinnt	

▬ = gewertete Zahl

⚅+⚁=7 ⚅+⚁=6
Angreifer gewinnt

⚅+⚁=8 ⚅+⚅=9
Verteidiger gewinnt

⚅+⚄=7 ⚅+⚀=7
Unentschieden, nochmal würfeln

Gewinnt das angreifende Kaperschiff, so kann es die eventuell vorhandenen Schätze des Gegners übernehmen, während der Verlierer vom Piratenversteck aus neu starten muß. Kaperschiffe, die neu starten müssen, können in der ersten Runde nicht gleich wieder gegen ihren Sieger antreten.

Verliert das angreifende Kaperschiff, so muß es in der nächsten Runde vom Piratenversteck aus neu beginnen. Auch Kaperschiffe können ihre eroberten Goldschätze zum Inselstützpunkt ihrer Farbe bringen.

Ein Kaperschiff darf ein Feld nicht betreten, das an zwei feindliche Schiffe angrenzt; d. h., ein Kaperschiff kann nicht in einer Runde 2 Schiffe angreifen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Schätze auf seinen Inselstützpunkt gebracht hat. Dabei kann es sich um eigene und um geraubte Schätze handeln.